n bfr 159,- Dänemark dkr 30 Griechenland dr 1.300 Italien Lit 8.500 Luxemburg Lfr 159,- Niederlande hfl 8,70 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,50 Spanien Pts 670 ISSN 0946-6290 B 41045

PC ACTION CD

10/96 DAS PROFI-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

NUR 7,50 DM CD-ROM

Diablo

rstklassig: Blizzards Action-Rollenspiel

Master of Orion 2

7-Seiten-Test: Strategie-Hammer von MicroProse

Spieltips zu:
F1 Grand Prix 2
Die Siedler 2
Z - Multiplayer
Crusader: No Regret
Syndicate
Gene Wars
u.v.m.

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

COMPUTEC Verlag
Reklamationen PC ACTION
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

10
4 394104 507500

Mut, Macht und Magie brauchen Sie auf Ihrer Suche nach Diablo, dem personifizierten Bösen.

DIABLO

ERHÄLTLICH AB OKTOBER:
PACKENDE ROLLENSPIEL-ACTION

BLIZZARD ENTERTAINMENT

http://www.blizzard.com

Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

Medienagentur Fichtner & Meyer, München

AUFTAKT...

Die **Branche** bereitet sich auf **Weihnachten** vor, kaum daß sich von den Bäumen die ersten Blätter verabschieden. Nur einige wenige Softwarehersteller, die dem Trubel vor den Feiertagen entgehen wollen, werfen allerdings jetzt schon ihre **Produkte** auf den Markt. Verständlich, denn momentan hat jedes Spiel bestenfalls einen gleichwertigen **Konkurrenten**. Im Dezember wird sich diese Zahl leicht vervierfachen. Das heißt aber nicht, daß die momentan erhältlichen Spiele schlechter sind, nur weil sie auf weniger Mitbewerber treffen. Viel eher ließe sich vielleicht vermuten, daß der Termindruck bei den späteren Produkten zu unsauberen Arbeitsweisen führen könnte. Gerade in kommenden Flutwellen von **Neuerscheinungen** schwimmt leider auch immer viel Schmutz mit, der sich auf Anhieb nicht von den Schmuckstücken unterscheiden läßt. Sollte es tatsächlich derart skandalöse Vorgänge geben, werden wir Sie natürlich umgehend informieren.

PC Action erscheint neuerdings auch ohne Cover-CD-ROM. Sollten Sie sich also Ihre Demos, Tools und Updates anderweitig besorgen, ergibt sich für Sie nun eine günstige Alternative. Mit nur 4,90 DM glauben wir, Ihnen einen mehr als fairen Preis für ein über 160 Seiten starkes Magazin zu machen. Dafür erhalten Sie zur Mitte jeden Monats brandaktuelle **News**, kompetente **Tests** und umfassende **Tips & Tricks**.

Die **Erwartungen** an die Qualität der Software steigen. Selbst über gute VGA-Grafik wird heute die Nase gerümpft. Eine ähnliche Entwicklung scheint sich jetzt mit der **künstlichen Intelligenz** anzubahnen. Weitere Eindrücke von dem, was in Kürze möglich sein wird, gewinnt man bei einem tieferen Blick auf die Vorschauen von **Diablo**, **M.A.X.** und nicht zuletzt **Creatures.** Ein weiteres Hintertürchen bleibt kommenden Produktionen weiterhin offen: So gut wie jedes bessere Spiel verfügt über eine **Multiplayer**-Option, die den Computer als alleinigen Gegenspieler ablöst. Denn über aller Euphorie darf nicht vergessen werden, daß bisher beinahe alle Versuche, eine auch nur annähernd menschliche KI zu programmieren, mehr oder minder gescheitert sind. Bisher, wohlgemerkt! Die Hoffnung wächst jedoch, daß sich in Zukunft angebotene Multiplayer-Optionen und eine vernünftige KI nicht mehr ausschließen werden. Damit wäre dann ein weiterer Schritt zur perfekten Simulation vollzogen.

Viel Spaß beim Lesen wünscht

IHR PC ACTION TEAM!

Christian Bigge

Christian Müller

Alexander Geltenpoth

In letzter Minute

Folgende Titel sollten zur nächsten Ausgabe testfähig vorliegen. Zu Risiken und Verspätungen fragen Sie Ihren Software-Hersteller oder lesen Sie die PC Action!

Dungeon Keeper

Bullfrogs Genre-Mix aus Action, Strategie und Rollenspiel soll für einigen Wirbel sorgen. Sie stehen auf der Seite des Bösen, planen Ihren eigenen, möglichst gemeinen Dungeon und wehren dann Helden ab, die sich Ihren Schatz klauen möchten. Gleich vier verschiedene Multiplayer-Modi sollen integriert sein, und als Endgegner des letzten Levels wartet tatsächlich der Avatar aus Ultima auf Sie. Wir warten auch...

Tomb Raider

FRAUEN-POWER: DER ETWAS ANDERE 3D-ACTION-SHOOTER.

Core Designs 3D-Actionspiel aus der 3rd-Person-Perspektive verspricht bisher nie dagewesenes Raumgefühl. Wer die ersten Bilder aus unserem Preview in der PC Action 8/96 gesehen hat, wird da wohl zustimmen. Bis zur nächsten Ausgabe sollten die Feinarbeiten an den riesigen Dungeons abgeschlossen und das Testmuster fertiggestellt sein. Dann ist es auch nicht mehr lange hin, bis Sie in der Rolle der gelenkigen Lara Croft näheren Kontakt mit Bären, Krokodilen oder Tigern aufnehmen dürfen.

Privateer 2 - The Darkening

DAS NÄCHSTE ROBERTS-SPIEL MIT SUPERSCHNELLER 3D-ENGINE UND FILM-EPOS.

Konkurrenz aus eigenem Hause! Nach dem Weggang von „Mister Wing Commander" Chris Roberts von Origin steht der nächste Roberts schon Gewehr bei Fuß. Was Bruder Erin mit seinem Projektteam in Manchester auf die Beine gestellt hat, kann sich bereits jetzt sehen lassen und braucht die große „brüderliche" Konkurrenz nicht zu scheuen. Mit Privateer 2 wird Origin eine komplett überarbeitete 3D-Engine vorstellen, ein neuer Videoplayer wird zu bewundern sein und nebenbei gibt es eine komplett neue Story mit 100 Missionen. Zeit zum Abheben, oder?

SEITE 158

Zu Besuch bei LucasArts

NORMALERWEISE WIRD DIE SKYWALKER RANCH BEWACHT WIE FORT KNOX. DENNOCH GELANG ES UNS, EINEN FUSS IN DIE TÜR ZU DEN HEILIGEN HALLEN ZU BEKOMMEN. AUS DIESEM GRUND DÜRFEN SIE SICH AUF NEUE BILDER ZU DEN POTENTIELLEN WEIHNACHTS-HITS DARK FORCES 2 - JEDI KNIGHT, OUTLAWS UND TIE FIGHTER VS. X-WING FREUEN.

INHALT

SEITE 40

Syndicate Wars

BULLFROG IS BACK! MIT SYNDICATE WARS ERWARTET SIE EINE EXQUISITE MISCHUNG AUS KNALLHARTER ACTION-KOST UND STRATEGISCHEN ELEMENTEN. LESEN SIE AB SEITE 46, WELCHE FEATURES SICH DER ENGLISCHE SOFTWARE-GURU PETER MOLYNEUX HAT EINFALLEN LASSEN.

RUBRIKEN

Auftakt 3
Bestseller 90
CD-ROM Inhalt 81
Der offene Brief 165
Die etwas andere Hitparade 14
Die Redaktion 34
Impressum 166
Inhalt Spieltips 93
Inhaltsverzeichnis 4
Inserentenverzeichnis 129
Leserforum 91
Referenzen 90
Spiele-Hotlines 22
Testurteil 35

AKTUELL

Aktuelles 14
Genre-News 8, 10, 12
Hardware-News 22

TESTS

Absolute Pinball 78
Alien Incident 76
Baphomets Fluch 56
Civil War General 60
Creep Night 78
Crusader - No Regret 50
Elk Moon Murder 54
Fable 68
Gene Wars 62
Golden Gate Killer 66
MegaRace 2 72
Nihilist 76
Pinball Power Pack 76
Solar Crusade 78
Syndicate Wars 46
TEST DES MONATS: Master of Orion 2 38
Three Skulls of the Toltecs 70

SPIELETIPS

Crusader - No Regret 104
Die Siedler 2 100
Erste Hilfe: Kurztips 128
F1 Grand Prix 2 94
Gene Wars 118
Z - Multiplayer 112

Klassiker: Syndicate 132

HARDWARE

Grafikkarten - Marktübersicht 140

VORSCHAU

Bundesliga Manager 97 154
Creatures 162
Deadlock 148
Der Planer 2 161
Die fünfte Dimension 164
LucasArts 158
M.A.X. 156
Terratools 152
THEMA DES MONATS: Diablo 26

Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

SEITE 38

TEST DES MONATS

Master of Orion 2

NOCH GRÖSSER, NOCH MEHR OPTIONEN, NOCH KOMPLEXER! SO ETWA MUSS WOHL DIE KURZBESCHREIBUNG FÜR MICROPROSES NEUESTES WELTRAUM-EPOS LAUTEN. ENTDECKEN SIE MIT UNS DIE UNENDLICHEN WEITEN DER GALAXIS UND STÖBERN SIE IN DEN ZAHLREICHEN FEATURES, DIE IHNEN DIESES STRATEGISCHE HIGHLIGHT ANBIETEN KANN.

SEITE 96

F1 Grand Prix 2

NOCH EINMAL UND IN VOLLER LÄNGE! NACHDEM NUN DAS RENNSPIELEREIGNIS DER SAISON ENDLICH ERHÄLTLICH IST, STARTEN WIR IN DIESER AUSGABE ERNEUT MIT UMFANGREICHEN SPIELETIPS. AB SOFORT UND IN DEN NACHFOLGENDEN AUSGABEN WERDEN WIR SIE MIT DOPPELSEITIGEN INFOS, FAHRHINWEISEN UND SETUPS ZU ALLEN STRECKEN AUSSTAFFIEREN. KOMMEN SIE ALSO IN DIE GÄNGE!

SEITE 140

3D-GRAFIKKARTEN SOLLEN NICHTS TAUGEN UND NUR DER ZIERDE DIENEN? DA HABEN WIR ABER IN UNSEREM TESTCENTER GANZ ANDERE ERFAHRUNGEN GEMACHT! WIE DIE EINZELNEN KARTEN ABSCHNEIDEN, AUF WELCHEN GEBIETEN SIE PLUSPUNKTE SAMMELN UND WO SIE SCHLÄGE EINSTECKEN MÜSSEN, ERFAHREN SIE IN UNSEREM UMFANGREICHEN VERGLEICHSTEST.

Marktübersicht Grafikkarten

„NUN GLOTZ MAL N

DOWN IN THE DUMPS

VORAUSSICHTLICH IM HANDEL AB OKTOBER 96
FÜR PC CD-ROM

WAS IST LOS? NOCH NIE NEN BLUB GESEHEN, ODER WAS?" WILLKOMMEN IN DER WELT JENSEITS DES DUALEN SYSTEMS. BETRETEN SIE DIE STINKIGSTE MÜLLKIPPE DES PLANETEN, UND GENIESSEN SIE DAS ABARTIGSTE, DURCHGEKNALLTESTE UND FREAKIGSTE ADVENTURE SEIT DEM LETZTEN URKNALL: DOWN IN THE DUMPS – MIT HUMOR MARKE SUPERSCHRÄG, GRAFIK IM XXL-FORMAT UND ÜBER 2400 EXTRA-STINKIGEN GAGS. WENN DIE SIEBEN DAUMENGROSSEN BLUBS LOSLEGEN, BLEIBT KEIN AUGE TROCKEN UND KEIN SCHLIESSMUSKEL KONTROLLIERT – DOWN IN THE DUMPS – ALLES MMMMÜLL, ODER WAS?

VENI, VIDI, PIPI – ICH KAM, SAH UND MACHTE MIR VOR LACHEN FAST IN DIE HOSE!

PHILIPS

© 1996 PHILIPS INTERACTIVE MEDIA INTERNATIONAL LIMITED

CHT SO DÄMLICH!...

- EIN SVGA-COMIC IN VIER AKTEN
- 150 RÄTSEL
- 500 RÄUME
- 60 GEGENSTÄNDE
- GRANDIOSES GAMEPLAY
- VÖLLIG ERNSTHAFTER HUMOR
- KOMPLETT IN DEUTSCH

Im Exklusiv-Vertrieb von

http://www.bomico.com

INTERAKTIVER FILM

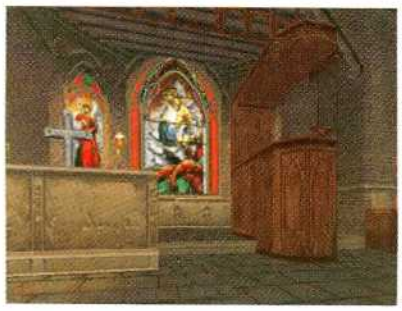
ACTION

ADVENTURE

FLUGSIMULATION

Die ganz „großen" Adventures des zweiten Halbjahres lassen noch auf sich warten. Mit Baphomets Fluch hat Virgin zwar einen Überraschungs-Thriller in petto, Sierra, Psygnosis oder Philips aber stricken noch an den letzten Puzzles zu Phantasmagoria 2, Discworld 2 oder Down in the Dumps. Bemerkenswert diesen Monat sind für Action-Fans sicherlich Crusader: No Regret und Syndicate Wars. Aber auch im Bereich der Interaktiven Filme gibt es mit dem Golden Gate Killer endlich Angenehmes zu vermelden.

Realms of the Haunting



Gremlin verbessert derzeit seine in Normality verwendete 3D-Adventure-Engine. Im neuen Fantasy-Action-Adventure Realms of the Haunting wird sie in Verbindung mit über 90 Minuten Full-Motion-Video wieder Verwendung finden. In ROTH verschlägt es den Spieler aus der Gegenwart des britischen Distrikts Cornwall in die mittelalterliche Mythen- und Sagenwelt dieser geschichts-trächtigen Region. Zauberer, Dämonen und allerlei dunkles Gesindel sollen sich in der kompletten 3D-Umgebung als dreidimensionale Polygon-Charaktere (wie Quake) herumtreiben. ROTH soll bis Weihnachten in den Handel kommen.

Air Warrior 2

Der Urvater der Internet-Flugsimulationen erhält eine zeitgemäße Technik und ein neues Outfit. Interactive Magics Air Warrior 2 stellt 30 Flugzeuge und 75 Einzelspieler-Missionen zur Verfügung, bevor man sich in den Online-Luftkampf werfen kann. Landen soll der Win95-betriebene Vogel noch im Oktober.

The Mystery of Plastic City

Spiele-Newcomer Cyware ist eigentlich eine Tochterfirma der Undercover Music Group, einer bekannten Techno-Plattenfirma. Jetzt aber sind die Raver als Zielgruppe entdeckt. In dem SVGA-Jump & Shoot The Mystery of Plastic City (Name eines der Techno-Labels) geht es dann auch um eine typische Cyber-SciFi-Story mit entsprechend schrillem Outfit und eigens komponiertem Soundtrack. Release: Weihnachten

Iron & Blood

Acclaim verbindet seine Actionspiel-Erfahrung mit dem AD&D-Universum. Im 3D-Schwertkampfspiel Iron & Blood stehen sich 16 Fantasy-Kämpfer der Ravenloft-Saga in 18 mittelalterlichen Arenen gegenüber. Die im Motion-Capture-Verfahren animierte Kämpferriege besteht aus Rittern, Elfen und Menschen, aber natürlich sind auch Werwölfe, Zwerge und Goblins vertreten. 3.000 Polygone stehen für jede mit Texture-Mappings versehene Figur zur Verfügung. 250 Kampf-Moves, 64 Waffen und Zaubersprüche kommen zur Anwendung. Zudem kann Iron & Blood mit einer Innovation im Genre aufwarten: Gemäß den AD&D-Rollenspiel-Regeln steigern sich die Fähigkeiten der Kontrahenten mit zunehmender Erfahrung. Iron & Blood soll mit Zwei-Spieler- und Team-Modus im Dezember fertiggestellt werden.

GERÜCHTE

- Blizzard Entertainment wagt laut Internet-Magazin C|Net den Schritt in ein neues Spielgenre. Bei dem jüngsten Software-Kind der Strategie-Profis soll es sich um einen klassischen Arcade-Shooter aus der Vogelperspektive handeln. Natürlich gibt es in dem noch namenlosen Spiel unzählige Feindschiffe im Formationsflug und Endgegner, aber auch actionorientierte Puzzles sollen das Gameplay bereichern. Mit 16-Spieler-Netzwerk-Modus soll das Spiel unmittelbar nach Starcraft im zweiten Quartal 1997 veröffentlicht werden.
- MicroProse wechselt das Lager: Der englisch-amerikanische Simulations- und Strategie-Spezialist hat unlängst die neueste 3D-Engine der Firma Epic Megagames lizenziert. Epic bastelt derzeit mit der in Entwicklerkreisen hochgeschätzten 3D-Engine an dem Action-Spiel Unreal. MicroProse will die, Intels MMX-Technologie unterstützende Grafikplattform nun für eigene Action-Titel nutzen.

HIT-COUNTDOWN

ACTION		
DF2: Jedi Knight	LucasArts	Jan 97
Into the Shadows	Triton	Jan 97
Tomb Raider	CORE Design	Okt 96
X-Wing vs. TieFighter	LucasArts	Okt 96
ADVENTURE		
Blade Runner	Westwood	Jan 97
Discworld 2	Psygnosis	Dez 96
Down in the Dumps	Philips Media	Okt 96
Ecstatica 2	Psygnosis	Dez 96
King's Quest 8	Sierra	Jan 97
Leisure Suit Larry 7	Sierra	Nov 96
Orion Burger	Sanctuary Woods	Sep 96
Outlaws	LucasArts	Nov 96
Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Mär 97
Star Trek Academy	Interplay	Jan 97
Star Trek: Generations	MicroProse	Sep 97
The City of the Lost Children	Psygnosis	Nov 96
Toonstruck	Virgin	Nov 96
Woodruff 2	Sierra	Dez 96
SIMULATION		
Comanche 3	NovaLogic	Okt 96
Das Hexagon-Kartell	Ascon	Okt 96
Falcon 4.0	MicroProse	Feb 97
Flying Corps	Empire	Okt 96
MS Flight Simulator Win95	Microsoft	Nov 96
Red Baron 2	Sierra	Nov 96
INTERAKTIVER FILM		
Akte X	Fox Interactive	1997
Phantasmagoria 2	Sierra	Okt 96
Privateer 2: The Darkening	Origin	Okt 96

IM HEFT

Action Test:
Absolute Pinball 78
Creep Night 78
Crusader: No Regret 50
Nihilist 76
Pinball Power Pack 76
Solar Crusade 78
Syndicate Wars 46

Action Tips:
Crusader: No Regret 104

Action Vorschau:
Dark Forces 2: Jedi Knight 160
Fireball 153
X-Wing vs. Tie Fighter 158
Your Personal Amok 152

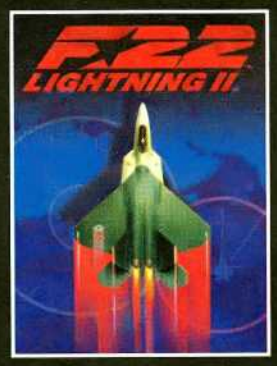
Adventure Test:
3 Skulls of the Toltecs 70
Alien Incident 76
Baphomets Fluch 56
Fabel 68

Interaktiver Film Test:
Elk Moon Murder 54
Golden Gate Killer 66

Auf diesen Seiten finden Sie alle aktuellen Genre-Themen im Heft.

F22 LIGHTNING II™

HOLEN SIE EINEN RUNTER.©



Streifen Sie durch den blutroten Himmel über einem riesigen Gelände. Spielen Sie mit Leben und Tod. Nehmen Sie Ihren Gegner bevorzugt von hinten. Sowas haben Sie noch nicht erlebt. Sie werden über das Gameplay von F22 Lightning II™ staunen, sprachlos bei der einmaligen Grafik sein und Zeuge des Zähneklapperns in digitalem Stereosound werden. Noch gefährlicher und spannender wird es, wenn Sie mit Freunden über Netzwerk, Modem oder Direktverbindung spielen.

Das ist Ihnen zu hart? Aber nicht doch.

Weitere Informationen bei Electronic Arts GMBH unter Tel. +49 (0) 2408/940-0, oder schreiben Sie an Electronic Arts GMBH, Pascalste. 6, 52076 Aachen, Germany.

F22 Lightning II, NovaLogic und das NovaLogic-logo sind Warenzeichen von NovaLogic, Inc.
© 1996 NovaLogic, Inc.

NOVA LOGIC™

WIRTSCHAFTSSIMULATION SPORT RENNSPIEL

Heiße News gibt es ja eine Menge, fertige Spiele in Ihren (und meinen) Lieblingsgenres sind jedoch diesen Monat Mangelware. Ein Statement des Greenwood-Chefs Holger Dickmann lesen Sie auf Seite 156. Leider erklärt Ihnen Holger darin nur, warum Der Planer 2 auch diesen Monat noch nicht im Handel ist. Doch ganz egal, bessere Zeiten sind bereits absehbar, schon bald werden Hits am Fließband erwartet. Logisch, denn Weihnachten ist gar nicht mehr so weit weg, da riecht man auch bei den Softwarefirmen fette Umsätze. Freuen wir uns darauf, daß die Zeit des Darbens in Kürze passé ist.

NHL und FIFA 97

In jedem Herbst, wenn die ersten Blätter von den Bäumen fallen, blicken Sportspieler verträumt nach Vancouver, um nach den neuesten Programmen von EA Sports Ausschau zu halten. Auch in diesem Jahr werden Sie nicht enttäuscht. Was wir im Westen Kanada zu sehen bekamen, entlockt - wie gewohnt - selbst dem Überraschungen gewohnten Spieleredakteur noch Verzückungs-Jauchzer. Sowohl NHL 97 als auch FIFA 97 sehen besser aus und sind spielbarer als je zuvor. Erstmals werden für die Spielerdarstellung Polygone verwendet, was nicht nur für realistischere Animationen sorgt (sogar die Gesichter wurden animiert!), sondern auch der Performance der Programme zugutekommt. Beide Sportspiele sollen neben dem Modem-Modus eine Netzwerk-Option spendiert bekommen. Weitere Neuigkeiten: ausgebaute Taktikmenüs, frei wählbare Kameraperspektiven, Puckverzögerung für größere Übersicht, neue Schußtechniken, Vier-Spieler-Modus dank Gravis Grip, zahlreiche Verletzungsarten und aktualisierte Teams. Die Release-Termine im Hit-Countdown sollten Sie sich vormerken.

DANK POLYGONTECHNIK: NOCH REALISTISCHERE ANIMATIONEN

Theme Hospital

Bullfrogs Krankenhaus-Manager ist der inoffizielle Nachfolger zu Theme Park. Sie müssen Ihr eigenes Hospital zu einem lukrativen Geschäft machen und dazu alle möglichen und unmöglichen Abteilungen auf- und ausbauen. Biing läßt grüßen. Die SVGA-Darstellung weckt indes die Lust auf mehr, genau wie die Beschreibung zur künstlichen Intelligenz des Programms. Patienten und Ärzte kommunizieren untereinander und sollen auf kleinste Veränderungen etwa der Behandlungsmethode reagieren. Für die Herausforderung sorgen bis zu drei wahlweise computersimulierte oder menschliche Gegner (Netzwerk!). Noch im Dezember soll die Grundsteinlegung für Bullfrogs virtuelles Krankenhaus erfolgen.

Daytona U.S.A., Sega Rally

Sega werkelt derzeit fleißig an der Konvertierung der Arcade-Knaller Daytona U.S.A. und Sega Rally für Windows 95. Wer die Konvertierung des Beat 'em Ups Virtua Fighter gesehen hat, darf zu Recht auch hier Großes erwarten. Alle Features der Original-Programme sollen auch auf dem PC für Rennfieber sorgen und auf Pentiums in adäquater Geschwindigkeit laufen. Wenn alles glattgeht, können wir Ihnen den Test zu Daytona bereits in der nächsten PC Action präsentieren, Sega Rally wird dann kurz darauf erwartet.

Rally Racing 97

Gleich 35 Streckenabschnitte beinhaltet Rally Racing 97 von Software 2000. Auf den SVGA-Kursen dürfen sich bis zu acht vernetzte Spieler mit sechs verschiedenen Fahrzeugen austoben. Jeder Tourenwagen soll dabei über differenzierte Fahreigenschaften verfügen. Wettereinflüsse wie Schnee, Regen oder Nebel sorgen für den letzten Kick. Spätestens im Oktober soll sich die Startflagge für Rally-Fans senken.

GERÜCHTE

Wir staunten nicht schlecht, als wir diesen Monat mit **Olympic Games** ein Spiel in den Charts entdeckten, von dem zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses noch kein Testbericht eines Spielmags existierte. Die Vermutung drängt sich auf, daß hier die Bemusterung der Mags verschleppt wurde, um nicht durch eventuell schlechte Wertungen den Verkauf zu gefährden.

Laut der Internet-Homepage von **Psygnosis** dürfen wir **Destruction Derby 2** im November erwarten. Neue Features: sieben neue und vor allem längere Kurse, vier neue Destruction Bowls und Boxenstops für Fahrzeugreparaturen.

MicroProse hat laut Internet-Newsserver Coming Soon bereits ein Sequel zu **Grand Prix Manager** angekündigt. Der zweite Teil des Windows-Programms soll dann netzwerkfähig sein und über fast vollständig überarbeitete Screens und Einstellungsfähigkeiten verfügen. Neben der Integration der neuen Saisondaten werde über eine Verknüpfungsoption mit F1 Grand Prix 2 nachgedacht. Jubel!!!

HIT-COUNTDOWN

SPORT

FIFA 97	EA Sports	November 96
NBA Full Court Press	Microsoft	4. Qt. 96
NHL 97	EA Sports	Ende Oktober 96
NHL Powerplay Hockey 97	Virgin	November 96
Olympic Soccer	U.S. Gold	Ende September 96

WISIM

Bundesliga Man. 97	Software 2000	Oktober 97
Flughafen-Manager	21st Century	September 96
Hattrick Wins	Ikarion	September 96
Herrscher der Meere	Attic	Oktober 96
Mad TV 2	Greenwood	Oktober 96
Planer 2	Greenwood	Ende September 96
Privateer 2	Origin	Dezember 96
Theme Hospital	Bullfrog	Dezember 96

RENNSPIEL

Bleifuß 2	Virgin	Oktober 96
Daytona USA	Sega	Oktober 96
Death Race	Apogee	Oktober 96
Formula One	Sony Interactive	Dezember 96
Interstate '76	Activision	Oktober 96
Mario Andretti Racing 97	EA	September 96
McLaren at Le Mans	EA	September 96
Monster Truck Madness	Microsoft	September 96
Rally Racing 97	Software 2000	Oktober 96
Road Rash f. Win95	EA	Oktober 96
Wipeout	Sony Interactive	September 96

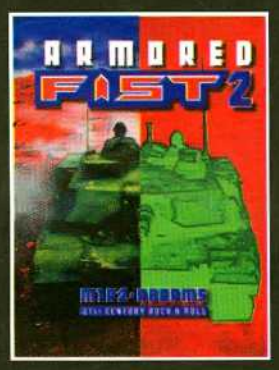
IM HEFT

Rennspiel Test:
MegaRace 2 72
WiSim Vorschau:
Bundesliga Manager 97 154
Der Planer 2 156
Rennspiel Tips:
F1 Grand Prix 2 94
WiSim Tips:
Die Siedler 2 100

Auf diesen Seiten finden Sie alle aktuellen Genre-Themen im Heft.

ARMORED FIST 2

MONTIERT VON RUSSEN,
ZERLEGT VON GERD AUS BERLIN.



Sie werden überrascht sein, was Sie alles auseinandernehmen können bei Armored Fist®2, der ultimativen Panzer-Simulation. Gehen Sie mit der niederwalzenden Kraft des M1A2™ Abrams™ zum Angriff über. Erleben Sie 3D-Realität durch NovaLogics atemberaubende neue Voxel Space 2™ Grafik. Hören Sie donnerndes Kampfgetöse in durchdringendem digitalen Stereosound. Natürlich können Sie auch gemeinsam mit Freunden über Netzwerk, Modem oder Direktverbindung spielen. Erwarten Sie nur nicht, daß sie danach noch Freunde sind...

Und denken Sie nie, daß Ihr Leben ewig währt, Gerd.

Weitere Informationen bei Electronic Arts GMBH unter Tel. +49 (0) 2408/940-0, oder schreiben Sie an Electronic Arts GMBH, Pascalste. 6, 52076 Aachen, Germany.

Armored Fist ist ein eingetragenes Warenzeichen von NovaLogic, Inc. Armored Fist 2 - M1A2 Abrams, Voxel Space, Voxel Space 2, NovaLogic und das NovaLogic-logo sind Warenzeichen von NovaLogic, Inc. © 1996 NovaLogic, Inc.

ROLLENSPIEL STRATEGIE

Die Tage werden wieder kürzer, der Sommer ist vorbei. Computerfreaks wissen, daß damit nicht nur die Schwimmbadsaison zu Ende geht, sondern auch wieder an zahlreichen Computerspielen fieberhaft weitergearbeitet wird. Wie sollte es anders sein, Pleiten, Pech & Pannen verfolgen auch diese Branche. Oder sollte es sein, daß die Verspätungen aus marktstrategischen Gründen selbst inszeniert wurden?! Das Resultat ist das gleiche. Der Geduldsfaden wird weiter strapaziert.

Command & Conquer 2 - Red Alert

Der Nachfolger des erfolgreichen Echtzeit-Strategiespiels wird auch zum wiederholt verschobenen Veröffentlichungstermin nicht fertig. Der Termin wurde erst vor ein bis zwei Monaten um 30 Tage nach hinten verlegt. Anfang September wurde dann der Countdown auf der Westwood-Homepage kurzerhand bei 30 Tagen, 11 Stunden, 45 Minuten und 43 Sekunden eingefroren. Begründet wurde diese Maßnahme mit technischen Problemen. Sogar von Sabotage des Westwood-Netzwerks ist die Rede. Ein endgültiger Release steht also noch nicht fest. Mutmaßungen bekannter Branchengrößen zufolge dürfte das Spitzenprodukt kurz vor Weihnachten in den Regalen stehen. Andere witzelten aber schon über eine Verspätung bis ´97.

The Elder Scrolls: Daggerfall

Nach vierjähriger Entwicklungsarbeit dürfte Daggerfall von Bethesda jetzt im Oktober in den Regalen stehen. Der Arena-Nachfolger soll angeblich riesige Ausmaße annehmen. Das Imperium Tamriel, in dem das Rollenspiel stattfindet, soll mehr als doppelt so groß sein wie Großbritannien. Darin finden die jeweils 5.000 (!) Städte, Dungeons und sonstige Locations Platz. Mit 750.000 Charakteren darf gesprochen und gehandelt werden. Neben der Hauptstory existieren ungefähr 200 Subplots.

Bei einem Walkthrough benötigten die Programmierer selbst mehr als drei Tage, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Rollenspiele in dieser Art gab es schon lange nicht mehr. Die beiden letzten Highlights, Ultima 8 und Stonekeep, ließen sich auch an drei bis vier Tagen bewältigen, allerdings ohne Komplettlösung. Zudem wird Daggerfall sehr geringe Hardware-Anforderungen haben. Das Programm soll selbst auf einem 386er mit 2 MB RAM laufen! Dafür müssen Sie sich mit VGA-Grafik begnügen.

HIT-COUNTDOWN

STRATEGIE

Alarmstufe Rot	Virgin	4. Qt. 96
Dungeon Keeper	Bullfrog	Oktober 96
M.A.X.	Interplay	Dezember 96
Deadly Games	Sir-Tech	Oktober 96
Starcraft	Blizzard	1. Qt. 97
Pax Imperia 2	Blizzard	4. Qt. 96
Heroes of Might & Magic 2	New World Computing	November 96

ROLLENSPIELE

Diablo	Blizzard	Oktober 96
Lands of Lore 2	Westwood	November 96
Undermountain	Interplay	November 96
G.U.R.P.S.	Interplay	1. Qt. 97
Return to Krondor	7th Level	4. Qt. 96
Betrayal at Antara	Sierra	4. Qt. 96
DSA 3 - Schatten über Riva	Attic	Oktober 96

GERÜCHTE

Nach dem Verkauf von **DSA3** an **Topware** hat man vom langerwarteten Rollenspiel außer dem spielbaren Demo nichts mehr gesehen. Technisch ist **Schatten über Riva** ohnehin nicht mehr auf dem neuesten Stand. Eine weitere Verzögerung bedeutet nur, daß interessantere Titel wie **Lands of Lore 2** und **The Elder Scrolls: Dagerfall** zu einem ähnlichen Termin erscheinen. Es wird sich zeigen, ob der niedrige Preis von nur knapp 50,- DM für **DSA3** den Ausschlag geben wird.

Von **Polydor** erscheint im Oktober eine Maxi-CD über **Blizzards** Top-Produkt. Auf ihr sollen sich einige Dancemusic-Mixes mit der **Warcraft2**-Sprachausgabe, etliche Levels und die bereits weit verbreitete, spielbare Warcraft2-Demo befinden.

Blizzard hat **Pax Imperia II** an **THQ** verkauft. Damit verbleibt bei **Blizzard** als einziges Produkt für 1996 **Diablo**. An **Starcraft** arbeitet nämlich unabhängig das zweite Blizzard-Programmiererteam. Letztgenanntes Spiel wird sich aller Voraussicht nach weiter verspäten. Als offizieller Termin steht jetzt das 1. Quartal ´97 fest, aber man soll auch schon Programmierer von Mai und Juni munkeln gehört haben. **THQ** veröffentlichte bisher hauptsächlich Konsolenspiele.

Sid Meier, berühmt durch Klassiker wie Civilization und Transport Tycoon, will seinen Vertrag bei **MicroProse** nicht verlängern. Momentan arbeitet er dort noch an **Magic: The Gathering**. An seiner eigenen Firma **Firaxis** hat **Electronic Arts** große Anteile erworben. Alle anderen zukünftigen Spiele des brillanten Designers werden damit wohl über den Software-Giganten erscheinen.

Der **Beta-Test** zu **Ultima Online** wird letzten Informationen zufolge erst im November starten. Anscheinend verursachte die riesige Spielwelt doch erheblich größere Probleme als erwartet.

IM HEFT

Rollenspiel Vorschau:
Diablo 26
Strategie Vorschau:
Deadlock 148
M.A.X. 156
Creatures 162
Strategie Test:
Master of Orion 2 38
Syndicate Wars 46
Civil War General 60
Strategie Tips:
Z 112
Gene Wars 118
Syndicate 136

Auf diesen Seiten finden Sie alle aktuellen Genre-Themen im Heft.

COMANCHE® 3

ZEIT FÜR EINEN WIRKLICH DICKEN BRUMMER.

Der Comanche®RAH-66™, die Kampfmaschine. Übernehmen Sie die Kontrolle in Comanche®3, der neuen mit modernster Technologie ausgestatteten Helikopter-Simulation. Erkunden Sie eine unglaubliche 3D-Landschaft, die durch die revolutionäre neue Voxel Space 2™ -Grafik-Engine entstand, genießen Sie den überraschend klaren, digitalen Stereosound und entscheiden Sie sich für Spiele über Netzwerk, Modem oder Direktverbindung.

Haben Sie das Zeug dazu?

Weitere Informationen bei Electronic Arts GMBH unter Tel. +49 (0) 2408/940-0, oder schreiben Sie an Electronic Arts GMBH, Pascalste. 6, 52076 Aachen, Germany.

Comanche ist ein eingetragenes Warenzeichen von NovaLogic, Inc. Comanche 3, RAH-66, Voxel Space, Voxel Space 2, NovaLogic und das NovaLogic-logo sind Warenzeichen von NovaLogic, Inc. © 1996 NovaLogic, Inc.

VOXEL SPACE 2

NOVA LOGIC™

DIE ETWAS ANDERE HITPARADE

ZUM KNUDDELN: Warners KI-Demonstration Creatures hat diesen Monat die absolut putzigsten Sprites zu bieten.

ZUM STAUNEN: Syndicate Wars´ 3D-Engine mit Echtzeit-Lightsourcing.

ZUM FÜRCHTEN: Bullfrogs Frosch in der Gene Wars-Mutation. Molyneuxs Grafiker lassen der Phantasie freien Lauf.

ZUM JAGEN: Der lustige Killer im Clown-Kostüm betreibt in Baphomets Fluch sein mörderisches Handwerk.

ZUM BENEIDEN: In dieser exklusiven Villa in Potsdam-Babelsberg werkelt Deutschlands 3D-Hoffnung Terratools.

ZUM ÄRGERN: Optisch ein wahrer Genuß, mangelt es Megarace 2 an Fairness und nachvollziehbarem Gameplay..

ZUM VERBESSERN: Activisions Elk Moon Murder zeigt, daß tolle Präsentation und Profifilm allein kein gutes Adventure machen.

ZUM GRUSELN: In diesem Bettlaken-Look gerät Alien Incidents Darstellung gefährlicher Außerirdischer zur Lachnummer.

ZUM WEINEN: Nicht nur daß Solar Crusades FMV-Geballere wirklich unzeitgemäß ist, schon das übel synchronisierte Nippon-Intro läßt wenig Gutes erwarten.

ZUM LANGWEILEN: Sie sind einfach nicht totzukriegen, die kleinen Chromkugeln, die sich inzwischen über unzählige, immer gleiche Flippertische schießen lassen müssen.

Classic Line von Software 2000

Gleich sechs Hits der Eutiner Softwareschmiede **Software 2000** werden in Kürze als Classic Line zu Preisen **unter DM 30,-** in den Handel kommen, darunter einige echte Software-Perlen. Interessant für jeden, der den Kauf der Originale bisher versäumt hat. Die Titel im einzelnen: **Pizza Connection, Der Reeder, Christoph Kolumbus, Die Höhlenwelt Saga, Eishockey Manager** und **Bundesliga Manager Professional.**

Info: Software 2000, Max-Planck-Str. 9, 23701 Eutin.

Peter Gabriel am PC

Mit seiner zweiten CD-ROM-Produktion **Eve, The Music and Art Adventure**, bekundet Pop-Barde **Peter Gabriel** einmal mehr sein Interesse am Medium Computer. Im Gegensatz zu Xplora1, dem ersten Gabriel-Silberling, ist Eve wesentlich komplexer aufgebaut. Insgesamt gilt es, fünf Welten mit der Maus zu erkunden. Dabei können Sie neben den sphärischen Klängen des Musikus auch Kunstwerke von **Yayoi Kusama, Helen Chadwick** und **Cathy de Monchaux** bewundern. Nicht nur für eingefleischte Gabriel-Fans sollte sich der Griff ins Händlerregal im Oktober lohnen. Dann soll Eve für rund DM 100,- erhältlich sein.

ECHT ABGESPACED! IN PETER GABRIELS ZWEITER CD-ROM-PRODUKTION BEGEGNEN SIE RASENMÄHENDEN PRIESTERN UND ZAHLREICHEN ANDEREN SKURRILEN GESTALTEN.

Acco World übernimmt Joystick-Hersteller Gravis

Joystick-Gigant **Advanced Gravis**, einer der führenden Hersteller hochwertiger Eingabegeräte wie **Gravis Grip, Analog Pro oder Gamepads**, wird vom Computer-Pheripheriehersteller **Acco World** übernommen. Für die Spieler dürfte sich dadurch kaum etwas ändern, da das gesamte Gravis-Sortiment von Acco World weitergeführt werden soll. Für den Joystick-Profi kam die Übernahme gerade recht, da schon seit längerem über Zahlungsschwierigkeiten gemunkelt wurde. Acco World führt bisher die Marken **Kensington, Acco, Swingline und Rexel.**

Rennspiel-Action

Mit **Have A N.I.C.E. Day** wagt sich **Magic Bytes** ins umkämpfte Rennspiel-Genre. Auf acht Rennstrecken gehen bis zu acht Spieler im Netzwerk gegen 30 Computergegner an den Start. Mit dem Chervrolet Impala, dem Ford Mustang und der Hellcat stehen drei Fahrzeuge zur Verfügung, die in fünf verschiedenen Ausbaustufen kräftig getunt werden dürfen. Daß es bei Have A N.I.C.E. Day nicht eben zimperlich zugeht, beweisen Utensilien wie Reifenschneider, Raketenwerfer oder Nagelstreuer. Auch andere Features können sich sehen lassen: SVGA-Option, Rennkommentar, verschiedene Kameraeinstellungen, zahlreiche Ligen und Kurse mit Loopings, Schanzen, Steilkurven und Tunnels. Das Windows 95-Programm soll bereits im November in der Ladentheke stehen.

Info: Magic Bytes, Blankenhagener Weg 121, 33334 Gütersloh.

Namensänderung

Die **Gütersloher Spieleschmiede Ascon** (Elisabeth I., Pole Position) wird ab dem ersten Oktober in **Ascaron** umbenannt. Der Grund: der **Telekommunikationshersteller Ascom** berief sich bezüglich der phonetischen Ähnlichkeit beider Namen auf sein Recht, als erster mit diesem Namen im Firmenregister eingetragen gewesen zu sein. Der Gütersloher Softwarehersteller möchte durch die Namensänderung einem Rechtsstreit aus dem Wege gehen.

Villeneuve digital

Wer hätte das gedacht. Nachdem der kanadische **Formel 1-Star Jaques Villeneuve** hinter Michael Schumacher beim **Grand Prix von Spa** den hervorragenden zweiten Platz belegt hatte, enthüllte er auf einer Pressekonferenz den Grund für seine erstklassige Vorstellung, die ihm die Chance auf den WM-Titel weiterhin wahrte: da er den belgischen Kurs vorher nie gefahren war, hatte er vor dem Rennen ausgiebig die Kurven mittels **F1 Grand-Prix 2** angetestet. Siehe da!

News Splitter

◆ Mit John Romero verläßt einer der Mitbegründer die Kult-Programmierschmiede id-Software. Seine neue Firma Dream Design will aber der 3D-Technologie treu bleiben.

◆Auch Bomico startet eine erneute Soft Price-Kampagne. Ab Ende September werden die Titel Monty Python's Reine Zeitverschwendung, Shanghai: Great Moments, Simon the Sorcerer 1 und 2, Prince of Persia Collection, TFX und FX Fighter zu Preisen von DM 29,95 bis DM 39,95 in den Handel kommen.

◆Auf der CeBit Home wurde die deutsche 3.0-Version der AOL-Zugangssoftware vorgestellt. Neue Features: verbesserte Benutzeroberfläche, aktualisierter Internet-Browser und individuelle Anpassungsmöglichkeiten. Informationen gibt es unter der Telefonnummer 040/361590.

◆Pünktlich zur Herbst-Winter-Saison erscheint auch der neue Otto-Katalog wie gewohnt auf CD-ROM. Er kann für eine Schutzgebühr von DM 7,- im gut sortierten Fachhandel bezogen werden.

◆Von Canyon gibt's jetzt die Shareware-CD-ROM Pegasus Vol. 4. Für den Preis von DM 39,95 finden Sie dort über 1.500 ausgewählte Programme.

◆ Informationen über die Welt der Musik verspricht der Internet-Service des Musik-Pressedienstes (http://www.hit-service.de). Auf der Homepage finden Sie neben den aktuellen Charts auch Bezugsadressen für Tonträger und Tourneetermine.

◆Wenn Sie sich über die neuen Rechtschreibregeln informieren wollen, sind Sie auf der Duden-Homepage (http://www.duden.bifab.de) richtig aufgehoben.

◆Neue CD-ROMs bei NBG: Bewerbung für Einsteiger und Aufsteiger (DM 39,95), WDR Computer Club digital (DM 19,80), WIN Reisen & Urlaub in Deutschland (DM 49,95), FSWG Madrid (Zusatz-Kit für den Microsoft Flightsimulator, DM 69,95), Mathestar 1.0 (DM 49,95), WIN Jugendherbergen Europa (DM 49,95) und Winraily (DM 49,95), eine Gleisplan-Software für Modellbahner.

◆Eine CD-ROM mit 60 aktuellen Stadtplänen deutscher Städte gibt's von Ari Data zum Preis von nur DM 24,95 .

◆Neu von Topware: Windows Fresh Up (DM 49,95), D-Hotel für Deutschland (DM 49,95), GS - kaufmännische Software (DM 19,95) und das Strategiespiel Victory (DM 29,95).

COMPUTER KUDAK

Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

PC CDROM

Alfa Twin-autom.Joystickumschalter und 2-Spieler Adapter	dt.DM 39,00
AH-64 D Longbow	dt.DM 79,95
Alien Trilogy Win95	dt.DM 79,95
Baphonets Fluch(Broken Sword)	dt.DM 69,95
BUG	dt.DM 57,00
Chronicles of the Sword	dt.DM 72,00
C&C 2: Alarmstufe Rot	dt.DM 87,00
Cyberia 2	dt.DM 72,00
Das Rätsel des Master Lu	dt.DM 72,00
Deadly Skies	dt.DM 79,95
Diabolo	dt.DM 77,00
Die Hard Trilogy	dt.DM 78,00
Die gr.Schlacht u. Gettysburg	dt.DM 69,95
Die Pandora Akte	dt.DM 79,00
Dungeon Keeper	dt.DM 79,00
Earthsiege2: Skyforce	dt.DM 79,95
Ecco the Dolphin	dt.DM 59,95
F 1 Grand Prix 2	dt.DM 99,95
Gearheads	dt.DM 49,00
Gene Machine	dt.DM 69,95
Golden Gate Killer	dt.DM 77,00
Hardline	dt.DM 59,95
Harpoon MM Admirals Pack	dt.DM 77,00
Kinder entdecken die Bibel	dt.DM 39,95
Lands of Lore: Götterdämmerung	dt.DM 99,95
Mechwarrior 2: Mercenaries	dt.DM 84,00
Missionforce: Cyberstorm	dt.DM 88,00
Night of the Monsters	dt.DM 79,95
Police Quest SWAT	dt.DM 79,95
Project Paradise	dt.DM 79,95
Return Fire	dt.DM 79,95
Ripper	dt.DM 79,95
Scorched Planet	dt.DM 69,95
Schleichfahrt	dt.DM 74,95
Silent Thunder	dt.DM 89,95
Sonic CD	dt.DM 59,00
Space Hulk Win95	dt.DM 79,00
S.T.O.R.M.	dt.DM 89,95
Syndicate Wars	dt.DM 79,95
Theme Hospital	dt.DM i.V.
Ultimate Dxxm Win95	dt.DM 69,00
Viking-Ultimate Conquest	dt.DM 69,95
Virtua Fighter Win95	dt.DM 79,00
X - Car	dt.DM 59,95
Zork Nemisis	dt.DM 79,95

SEGA SATURN

Saturn kpl. m. Sega Rally	dt.DM469,00
Action Replay Gamebuster	dt.DM 89,00
Die Hard Trilogy	dt.DM 89,00
Exhumed	dt.DM 87,95
Nights+3D-Analog-Pad	dt.DM138,00
Virtua Cop mit Pistole	dt.DM129,95

SONY PLAYSTATION

Playstation+Resident Evil Demo	DM379,00
A-Train	kpl. dt.DM 98,00
Die Hard Trilogy	dt.DM 88,00
FIA Formula 1	kpl.dt.DM 99,00
Resident Evil	kpl. dt.DM 89,00
Time Commando	dt.DM 89,00

NINTENDO 64

WEGEN DER GROßEN NACHFRAGE BITTEN WIR UM RECHTZEITIGE UNVERBINDLICHE VORBESTELLUNGEN / RESERVIERUNGEN

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Kostenlose Gesamtpreislisten
Versandkosten NN DM 5,95
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Inklusive Garantie, Sicherheitsverpackung und Transportversicherung
Ab 3 Artikeln > DM 150,- liefern wir ohne Versandkosten
Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
Bestellungen am Wochenende per Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen auch alle SEGA, Nintendo und SONY SPIELE

Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die aktuellen Vergünstigungen durch Kursschwankungen und Einkaufsvorteile:Fragen Sie deshalb nach!

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.

CLASSICS ON CD

Vor wenigen Wochen hat die Kaarster Firma Funsoft eine bemerkenswerte neue Budget-Reihe mit hochklassigen PC-Spielen zu günstigen Preisen aufgelegt. Die unter dem Titel „Classics on CD" erscheinenden Titel sind allesamt Klassiker der jüngeren Computerspiel-Geschichte und wurden mehrfach von führenden Fachmagazinen mit hohen Spielspaß-Wertungen und Auszeichnungen dekoriert. Die Palette der bisher im Handel erhältlichen Classics on CD-Spiele wird Anfang Oktober um weitere attraktive Titel erweitert.

Alien Virus

Eine leergefegte, unheimliche Raumstation und zahllose Rätsel bietet das gerenderte Action-Adventure im Stil von Cyberia. In zahlreichen Filmsequenzen wird die Geschichte eines Raumpiloten erzählt, der dem Geheimnis der Station auf den Grund gehen muß, um seine Angetraute wiederzufinden. Alien Virus verbindet gekonnt klassisches Adventure-Gameplay und Actioneinlagen und bietet vor allem durch die interessante und stimmige optische Gestaltung eine dichte Spielatmosphäre.

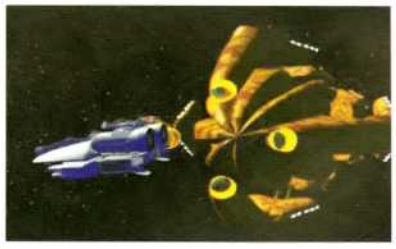
Fatal Racing

Gremlin Interactives spektakuläres Stunt-Rennspiel gehört zu den absoluten 96er Highlights im Genre. 16 verschiedene Rundkurse, die mit Loopings, Rampen, Steilkurven und anderen haarsträubenden Asphaltkunstwerken gespickt sind, stehen waghalsigen Piloten zur Verfügung. Die fatalen Zweikämpfe um Punkte und Plazierungen können sich sogar bis zu 16 Spieler im Netzwerk liefern. SVGA-Modus, eine enorm große Options- sowie Einstellungsvielfalt runden das Rennspektakel ab.

Might and Magic Trilogie

New World Computings Rollenspielpaket vereint die drei besten Vertreter der erfolgreichen Might & Magic-Rollenspiel-Reihe: Might & Magic III: The Isle of Terra, Might & Magic: Clouds of Xeen und Might & Magic: Darkside of Xeen. Als besonderen Bonus erhalten alle Käufer dieser Trilogie das bislang unveröffentlichte Szenario Might & Magic: Swords of Xeen, das nur in dieser Compilation erhältlich sein wird. Alle Might & Magic-Fans sollten schon alleine deswegen zugreifen.

The Hive



In Trimarks Windows 95-Spiel geht es um eine abgefahrene Science-Fiction-Story. The Hive bietet 20 actionreiche Full-Motion-Video-Levels, in denen Myriaden von Insekten-Aliens per mausgesteuertem Fadenkreuz ins Jenseits befördert werden müssen. Mit seiner SVGA-Highcolor-Grafik (in Flak-Stellungen kann man sich um 360° drehen!) und der spannend erzählten Geschichte gelang Trimarks The Hive im Fahrwasser von Rebel Assault in der Fachpresse der Sprung in hohe Wertungsregionen.

Vollgas

Lucas Arts' technisch hervorragend inszeniertes Road-Movie-Adventure erzählt die Geschichte eines Biker-Outlaws mit dem Herzen am rechten Fleck. In einem interaktiven Comicfilm macht sich Gang-Leader Ben auf die Suche nach den Mördern seines väterlichen Freundes, der die letzte Motorradfabrik Amerikas vor der Automobil-Mafia retten wollte. In der liebevoll deutsch synchronisierten Fassung verliert Vollgas nichts von seinem Charme und bleibt über alle Genrevorlieben hinweg ein PC-Spiele-Highlight.

classics on CD

Alien Virus	ICE	29,95
Armored Fist	NovaLogic	39,95
Comanche CD	LucasArts	49,95
Day of the Tentacle	LucasArts	39,95
Die X-Wing Collection	LucasArts	49,95
Fatal Racing	Gremlin	39,95
Flight Unlimited	Looking Glass	39,95
Indiana Jones IV	LucasArts	39,95
Jagged Alliance	SirTech	39,95
LucasArts Classic Adventures	LucasArts	49,95
LucasArts Classic Simulations	LucasArts	49,95
Might&Magic Trilogie	New World Computing	49,95
Monkey Island 2	LucasArts	29,95
Monkey Island	LucasArts	29,95
Rebel Assault	LucasArts	39,95
Sam & Max	LucasArts	39,95
StarWars Screen Entertainment	LucasArts	39,95
The Hive	Trimark	39,95
Vollgas	Lucas Arts	39,95
Wolfpack	NovaLogic	29,95

VICTORY 3D

ANSCHNALLEN!

Die erste ELSA 64-bit-Grafikkarte mit Grafik-, Video- und 3D-Beschleunigung

Ausgabe 7/96

CHIP Produkt des Monats

Ausgabe 7/96

Jetzt schon ab 329,- DM!*

*unverbindliche Preisempfehlung

Änderungen vorbehalten

ELSA *VICTORY 3D*-Hardware

- S3 ViRGE 2D/3D-Grafikchip
- Schnelles EDO-DRAM, 40 ns, Single Cycle
- 2 bis 4 MB Grafikspeicher (aufrüstbar)
- 2-Kanal-Busmaster-DMA
- 160 Hz maximale Bildwiederholfrequenz
- Kombinierter VESA-Feature-Connector und S3-Scenic-Highway-Anschluß für optionale Erweiterungen

64-bit 2D-Grafikpower für

- Windows 95 mit DirectX
- Windows 3.1x mit DCI
- Windows NT 3.51 und 4.0*
- OS/2 Warp mit EnDIVE*

Videospaß von Anfang an

- MPEG-Wiedergabe (Software)
- AVI-Wiedergabe
- Videoskalierung und -filterung
- Video-Overlay

*in Vorbereitung

Echte 3D-Beschleunigung mit

- Texture Mapping
- Texture Filter (Bi-Linear & Point)
- Gouraud Shading
- Perspective Correction
- Alpha Blending (Transparenz)
- Fogging, etc.

Support aller 3D-Standards

- Microsoft Direct3D
- S3 S3d
- Intel 3DR
- Argonaut BRender
- Criterion RenderWare

Unschlagbar!

- 4 MB schnelles 3D- und Texture Memory
- 3D-Spaß bis 1024 x 768 Pixel bei 4 MB
- Superschnelles DOS mit VBE 2.0-Support
- 3D-Game-Highlights inkl.:
  Battle Race (Vollversion)
  FX Fighter (Vollversion)
  Terminal Velocity (Special Edition)

Halle 4, Stand D 20/22

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel.	+49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax	+49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf)	+49/0-241-9177-4
Mailbox Modem	+49/0-241-9177-981
Mailbox ISDN	+49/0-241-9177-7800
CompuServe	GO ELSA
Internet	http://www.elsa.de

Datenkommunikation
Computergrafik

Neue Soundkarten und Lautsprecher von Yamaha

DIE 15-WATT-LAUTSPRECHER YST-M20DSP WERDEN FÜR 169,- MARK ANGEBOTEN.

Yamaha bietet seinen klanglich brillanten XG-Synthesizer, der bislang nur in Form einer Erweiterungskarte für den PC lieferbar war, als eigenständige Soundkarte an: Die SW-500 XG ist kompatibel zum Soundblaster-Standard und mit einer ATAPI-Schnittstelle ausgestattet. Der 32-stimmige, zu General-MIDI und XG kompatible Wavetable-Synthesizer arbeitet mit 4 MByte Sound-ROM und war bislang schon auf der Add-On-Karte DB-50XG zu hören. Über digitale Ein- und Ausgänge ist ein Harddisk-Recording in bester Qualität gewährleistet. Zwar unterstützen nur wenige Spiele bislang den neuen Standard von Yamaha, jedoch ist die Klangqualität auch unter einer General-MIDI-Emulation erstklassig. Der genaue Preis stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest, wird jedoch bei etwa 500 Mark liegen. Eine Reihe neuer Lautsprecher, die je nach Leistung zwischen 99,- und 169,- Mark kosten, runden das Multimedia-Angebot von Yamaha ab.

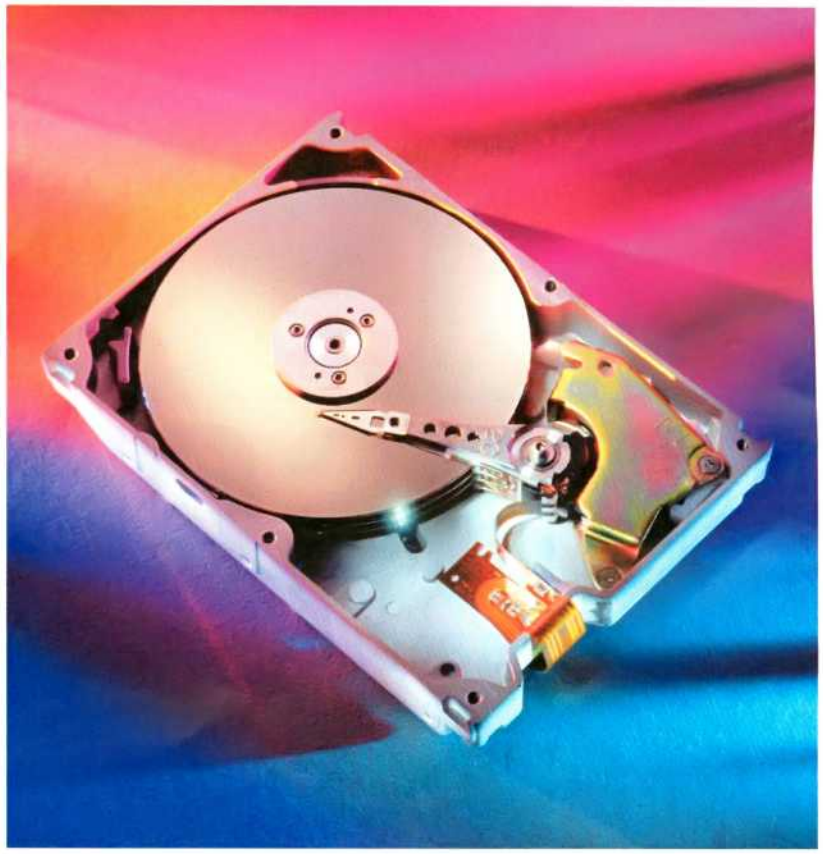
Info:
Yamaha Europa GmbH: Tel. 04101/303-0, Fax 04101/303-277

PC ACTION

Probleme mit Demos? Die Hersteller-Hotlines:

Hersteller/Vertrieb	Rufnummer	Zeiten	Tage
Acclaim	0211-5233222	24h	täglich
Activision	s. Bomico		
Ascon	05241-966933	14.00 - 17.00	Mo-Fr
Attic	07431-54323	10.00 - 18.00	Mo-Fr
Blue Byte	0208-4508888	14.00 - 18.00	täglich
BMG	05241-807080	10.00 - 17.00	Mo-Fr
Bomico	06107-945145	15.00 - 18.00	Mo-Fr
Bullfrog	s. Electronic Arts		
Coktel Vision	s. Sierra		
Core Design	s. Bomico		
Creative Labs	089-9579081	10.00 - 18.00	Mo-Fr
Dynamix	s. Bomico		
Electronic Arts	02408-940555	10.00 - 17.00	Mo-Fr
Funsoft	02131-96511	15.00 - 18.00	Mo+Mi+Fr
Gametek	0180-5304525		
Greenwood	0234-9645050	15.00 - 18.00	Mo-Fr
Ikarion	0241-911971	14.00 - 17.00	Mo-Fr
Interplay	s. Acclaim		
Konami	0221-612352	17.00 - 20.00	Mo-Fr
LucasArts	s. Funsoft		
Magic Bytes	05241-34861	09.00 - 17.00	Mo-Fr
MicroProse	05241-946480	15.00 - 18.00	Di
Mindscape	0208-9924114	15.00- 18.00	Mo+Mi+Fr
Navigo	089-32466200		
New World Computing	s. Funsoft		
NovaLogic	s. Funsoft		
Ocean	s. Bomico		
Origin	s. Electronic Arts		
Rainbow Arts	s. Funsoft		
Sierra	06103-994040	09.00 - 17.00	Mo-Fr
Sir-Tech	s. Funsoft		
Soft Enterprises	06692-4642	18.00 - 20.00	Di, Do
Software 2000	05241-986010	11.00 - 18.00	Mo+Fr
Spectrum Holobyte	s. Microprose		
Starbyte	0234-680494	15.00 - 18.00	Mo
Sunflowers	s. Bomico		
Virgin	040-391113	14.00 - 20.00	Mo-Do

Neue Platten von Quantum



AUF DEN NUR 2,54 CM HOHEN FESTPLATTEN DER SERIE FIREBALL VON QUANTUM FINDEN JETZT BIS ZU 3,8 GBYTE DATEN PLATZ.

Neu aufgelegt hat Quantum seine Festplatten der Serie Fireball. Die mit IDE-Schnittstelle ausgestatteten Modelle verfügen jetzt über Kapazitäten von 1,2 GByte, 2,5 GByte und 3,8 GByte. Die ultraflachen und nur rund 2,5 Zentimeter hohen Laufwerke drehen mit 4.500 Umdrehungen pro Minute und erreichen eine Zugriffszeit von 10,5 ms. Das kleinste Modell mit 1,2 GByte Kapazität kommt lediglich auf 12 ms. Die Straßenpreise der Fireball-Serie liegen - je nach Kapazität - bei rund 300 und 850 Mark.

Info:
Quantum GmbH: Tel. 069/950767-0 Fax. 069/950767-91

Sekundenschnell.

Das weltweit größte PC-Spiele-Forum.

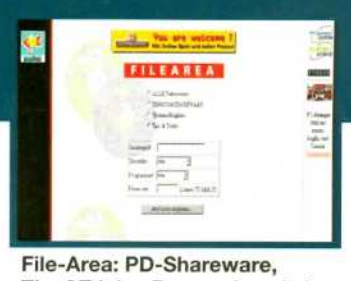
Nur im Internet.

http://www.pcaction.de

In SPECIAL ACTION finden Sie Extras zu den besten Spielen

Lesen Sie schon eine Woche früher in PC ACTION ONLINE

Download-Area: die riesige Demo-Datenbank



File-Area: PD-Shareware, Tips&Tricks, Demos & mehr!

Die größte Spiele-Datenbank

Über PC ACTION ONLINE haben Sie per Mausklick Zugriff auf über 5.000 Seiten mit Informationen zu allen aktuellen PC-Spielen. Lesen Sie schon eine Woche vor Hefterscheinen über die neuesten Hits.

Software downloaden - gratis!

PC ACTION ONLINE liefert Ihnen brandaktuelle Updates, Bugfixes und Demos - kostenlos! Darüberhinaus finden Sie in der FILEAREA unzählige Zusatzlevels,Cheats und Tips&Tricks zu allen Mega-Hits. Über das komfortable Suchsystem finden Sie alles in Sekunden. Kein stundenlanges „Surfen", keine hohen Telefonrechnungen. PCA ONLINE ist Ihr Spielearchiv Nr.1!

Demnächst: Multiplayer-Action

Schon in den nächsten Wochen starten wir mit „ONLINE SOCCER", der ersten Fußball-Management-Simulation im Internet. Melden Sie sich schon jetzt zur Teilnahme an (in PC ACTION ONLINE über „ACTION PARK")!

Sie haben noch keinen Internet-Zugang? Dann sofort anmelden. Über T-Online. In ganz Deutschand Internet zum City-Tarif.

1. Heute anmelden, schon in wenigen Tagen erhalten Sie das große **Online-Paket** mit ■ Netscape-Navigator ■ T-Online-Decoder für BTX und BTX plus ■ Internet-Guide ■ PC ACTION Pack (3 starke Spiele auf CD-ROM)
2. 1&1 Direkt übernimmt die **Zugangskosten**, die normalerweise einmalig DM 50,- betragen.
3. Einfache **Installation** - eine Sache von Minuten, Schritt für Schritt erklärt!
4. **Kosten:** täglich (auch an Wochenenden und Feiertagen) von 18.00 - 8.00 Uhr 2 Pfennige pro Minute, werktags von 8.00 - 18.00 Uhr 6 Pfennige pro Minute. Keine Zusatzkosten für eMail, für Internet nur zusätzlich 5 Pfennige pro Minute! Bei BTX plus erhöht sich der angegebene Zeittakt um 7 Pfennige pro Minute.

Günstige Angebote für **Noch-Nicht Modem-Besitzer**: Modem Speedster 14.400 inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikationssoftware DM 69,- oder Modem Skyconnect 28.800 inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikationssoftware DM 169,- (siehe Postkarte).

Neue Multimedia-Monitore von NEC

Mit dem Multisync M500 TCO und dem M700 TCO stellt NEC zwei neue Bildschirme im 15- und 17-Zoll-Format vor. Platzsparend sind im Gehäuse zwei Lautsprecher sowie ein Mikrofon integriert. Sehen lassen kann sich auch die neue Bildröhre: Durch die von NEC entwickelte Chroma-Clear-Schlitzmaske mit nur 0,25 mm Lochabstand wird eine hohe Farbbrillanz und ein scharfes Bild gewährleistet. Eine Auflösung von 1.024 x 768 Punkten stellen beide Geräte noch mit 85 Hz dar, bei 1.280 x 1.024 Punkten sind nur noch 65 Hz möglich. Der M500 TCO soll rund 1.000 Mark, der M700 TCO rund 1.700 Mark kosten.

Info:
NEC Deutschland GmbH: Tel. 089/96274-0, Fax 089/96274-500

IN EINEM FORMSCHÖNEN GEHÄUSE MIT INTEGRIERTEN LAUTSPRECHERN PRÄSENTIEREN SICH DIE NEUE MULTISYNC-MONITORE VON NEC.

News Splitter

◆ CD-ROM: Mit einer Übertragungsrate von 1.200 KByte/sec arbeitet das neue 8-fach CD-ROM-Drive CD-58E mit IDE-Schnittstelle von TEAC. Der Preis liegt bei nur 299,- Mark.

◆ Wechselplatte: SyQuest EZFlyer ist ein externes Wechselplattenlaufwerk mit einer Kapazität von 230 MByte, das über die parallele Schnittstelle betrieben wird. 550,- Mark kostet das Laufwerk, rund 60,- Mark ein Medium.

◆ Monitor: Mit einem integrierten Subwoofer-Lautsprechersystem präsentiert sich der neue Nokia Multigraph 447 Xav. Die 17-Zoll-Trinitronröhre ist strahlungsarm nach TCO 95 und ermöglicht eine Auflösung von 1.280 x 1.024 Punkten bei 85 Hz. Angeboten wird der Multimedia-Monitor für knapp 2.500,- Mark.

◆ Wieder da: Media Vision hat sich mit einer Reihe von Multimedia-Produkten zurückgemeldet, die noch im Laufe des Jahres erscheinen sollen. Darunter eine neue 16 Bit-Soundkarte mit der Bezeichnung Pro-Zonic. Die mit der Soundblaster Pro kompatible Karte wird für unter 100 Mark angeboten.

◆ Internes Modem: Der Internet Blaster vom Soundkarten-Spezialisten Creative Labs ist ein per Plug and Play zu installierendes internes V.34-Faxmodem mit Rockwell-Chipsatz. Dem 299 Mark teuren Paket liegt eine CD mit Internet-Software, darunter der Internet Explorer 2.0, bei.

Pine Schubert 3D

Die in China produzierte 16 Bit-Soundkarte mit dem klangvollen Namen Schubert 3D ist rund um den Soundprozessor ES1868 von ESS aufgebaut. Kompatibel zur SoundBlaster Pro, bietet eine MPU401-Schnittstelle die nötige Unterstützung für ein Waveblaster-Modul. In der Preisklasse ungewöhnlich ist die Möglichkeit zum Vollduplex-Betrieb, also ein gleichzeitiges Aufnehmen und Abspielen von Samples. Der Verstärker der Schubert 3D neigt zu deutlichem Rauschen, kann jedoch über einen Jumper abgeschaltet werden. Beim Stichwort Jumper sind wir bei der Installation angelangt: Die benötigten Ressourcen wie Adressen und IRQs verteilt Windows 95 im Plug-and-Play-Verfahren. Die mitgelieferten Utilities der Schubert 3D müssen jedoch manuell auf die Festplatte kopiert und angemeldet werden. Angeboten wird die Schubert 3D für 99,- Mark.

Info:
Pine Technologie Deutschland GmbH: Tel. 02104/9389-0, Fax 02104/9389-99

PC ACTION

Unser Service

- **Abonnement-Betreuung**
  Für Abo-Bestellungen und Fragen zum Abonnement. **Nicht bei technischen oder Tips & Tricks-Fragen.**
  09 11 - 5 32 51 79
- **CD-ROM defekt**
  bitte senden Sie die CD-ROM an:
  Astat Media GmbH,
  Reklamation PC Action,
  Am Steinacher Kreuz 22,
  90427 Nürnberg
- **CD-ROM generell nicht lauffähig:**
  Montag bis Freitag, 14-18 Uhr
  0911-30 50 30
- **E-Mail Redaktion**
  Christian Bigge:
  cnbigge@pcaction.de
  Christian Müller:
  cnmueller@pcaction.de
  Alexander Geltenpoth
  argeltenpoth@pcaction.de
- **Heftnachbestellungen**
  (können nur per Vorkasse, V-Scheck oder bar erfogen; es können jeweils nur die letzten drei Ausgaben ge liefert werden):
  bitte wenden Sie sich nur schriftlich an:
  CP Verlag & Agentur GmbH,
  Leserservice,
  Isarstraße 32-34,
  90451 Nürnberg
- **Internet-Homepage**
  http://www.pcaction.de
- **Leserbriefe**
  Computec Verlag
  PC Action Leserbriefe
  Isarstraße 32-34
  90451 Nürnberg
  siehe auch E-Mail
- **PC Action CD-ROM**
  siehe Reklamationen
- **Leserservice**
  Computec Verlag
  Leserservice
  Isarstraße 32-34
  90451 Nürnberg
- **Probleme mit Demo, Bugfix,Update:**
  bitte Hersteller anrufen
  (siehe Hotlines S.18)
- **Programmeinsendungen**
  Computec Verlag
  PC Action Software
  Isarstraße 32-34
  90451 Nürnberg
- **Reklamationen**
  Astat Media GmbH
  Am Steinacher Kreuz 22
  90427 Nürnberg
- **Reklamationshotline**
  Mo. - Fr. 14 - 18 Uhr
  09 11 - 30 50 30
- **Tips & Tricks-Einsendungen**
  Computec Verlag
  PC Action T&T
  Isarstraße 32-34
  90451 Nürnberg
  oder per E-Mail
- **Tips & Tricks, sonstige Fragen zu den Spielen**
  bitte Hersteller anrufen
  (siehe Hotlines S. 18)

Wir weisen darauf hin, daß der Verlag keine Tips&Tricks geben bzw. Fragen zu einzelnen Spielen beantworten kann; bitte wenden Sie sich hierzu an die im Heft oder auf der Original verpackung angegebenen Hersteller.

Es wird kommen der Tag...
...an dem die Dunkelheit regiert...
...und Du Deinem Schicksal begegnest.
MDK
Shiny Entertainment™
ARRIVAL IN 9.849.600 SEC.
IN NOVEMBER
DISTRIBUTED BY
Acclaim Entertainment GmbH
PUBLISHED BY SHINY ENTERTAINMENT INC. DISTRIBUTED BY INTERPLAY PRODUCTIONS LTD © SHINY ENTERTAINMENT INC. MDK LOGO AND ALL RELATED CHARACTERS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SHINY ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

HEISSE PREISE!

Fast geschenkt!

Campaign
Grand Prix Circuit
Special Forces
Super Tetris
Team Yankee
War in the Gulf

Jedes Spiel jeweils inclusive fünf weiterer Titel auf einer CD-ROM zum absoluten Hammerpreis!

je nur **9,99**

Zwei brandheiße Adventure-Tips:

Hardline
dt., CD-ROM *
69,99

Lighthouse
dt., CD-ROM *
89,99

Unser Tip des Monats:

"Z"

Was lange währt ...
Wir präsentieren die langersehnte Echtzeit-Strategiesimulation der Bitmap Brothers!
CD-ROM
69,99

Media Point Pins

Unseren Anton gibt's jetzt für alle Fans zum Sammeln als Anstecker!

"Logo" "Sprung" "Forke" "Computer"

je **5,–**

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Pizza Connection
dt., CD-ROM
19,99

Höhlenwelt Saga
dt., CD-ROM
19,99

Kolumbus
dt., CD-ROM
19,99

Der Reeder
dt., CD-ROM
19,99

Wir machen Spitzensoftware preiswert!

Slipstream 5000
dt., CD-ROM
19,99

Crusade
dt., CD-ROM
19,99

Missionforce: Cyberstorm

Dynamix' neueste MetalTech-Simulation ist ein Muß für jeden Strategie-Fan!

dt., CD-ROM * **79,99**

Time Commando
dt., CD-ROM *
75,99

Kreditkarten ...

der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.

Ab 04.10.96 endlich auch in Dortmund!

Media Point

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: in Vorbereitung!
Straßenbahn 404
Heinrichstraße

Media Point

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

Media Point

.... to be continued.
Demnächst auch in Ihrer Nähe!

?

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM

PC-Games

	CD
Abuse (dt.)	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife	74,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Mission Disk *	**39,99**
Airbus 2 (Win95, dt.) *	79,99
Alien Incident (dt.) *	59,99
Alien Trilogy *	89,99
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99
Ancient Empires (dt.)	79,99
Anvil of Dawn (dt.)	79,99
Ascendancy (dt.)	59,99
A.T.F. (dt.)	89,99
A.T.F. Mission Disk (dt.) *	39,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Azrael's Tears (dt.) *	79,99
Bad Mojo (dt.)	69,99
Baku Baku Animal (dt.)	59,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.) *	79,99
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Battle Isle 3 (dt.)	79,95
Bazooka Sue *	89,99
Biing! (dt.)	69,99
Bleifuss 2 *	**69,99**
Bug! *	59,99
Capitalism (dt.)	79,99
Chaos Overlords (Win95, dt.) *	79,99
Chartbreaker (dt.) *	69,99
Chessmaster 5000 (dt.) *	79,99
Chronicles of the Sword	79,99
Civil War General (dt.) *	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Clandestiny (dt.) *	79,99
Comm.& Conquer 1 (dt.)	79,99
Comm.& Conquer 1 (SVGA, dt.) *	89,99
Comm.& Conquer 2 (dt.) *	89,99
Comm.& Conquer Mission Disk (dt.)	25,99
Complete Onside Soccer	89,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Crusader – No Regret (dt.) *	69,99
Cyberia 2 (dt.)	89,99
Cyber Gladiators (dt.) *	69,99
Cyberstorm (dt.) *	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	**99,99**
Deadline	39,99
Deadly Skies *	79,99
Death Gate *	79,99
Demonworld *	89,99
Der Planer 2 (dt.) *	79,99
Der Produzent (dt.) *	79,99
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	79,99
Destruction Derby	99,95
Diablo (dt.) *	79,99
Die gr. Schlacht in den Ardennen *	69,99
Die Fugger 2 (dt.)	79,99
Die Hard Trilogy (dt.) *	79,99
Die Schlümpfe (dt.)	69,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Discworld (dt.)	89,95
Doppelkopf (dt.)	39,00
Down in the Dumps (dt.) *	**79,99**
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
Elk Moon Murder *	79,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
Fantasy General (dt.)	69,99
Fast Attack (dt.)	69,99
FIFA Soccer '96 (dt.) AKTION!	59,99
Flying Corps (dt.) *	89,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99
FPS Baseball '96	69,99

PC-Games

	CD
Fritz 4 (Schach)	139,99
FS Flugsimulator 5.1 (dt.)	119,95
FS Scenery Europe 2	69,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gearheads (dt.)	49,99
Gender Wars	79,99
Gene Machine *	**69,99**
Gene Wars (dt.) *	89,99
Golden Gate Killer (dt.) *	69,99
Gothic Machines *	69,99
Grand Prix Manager (dt.)	59,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hanse *	39,99
Hardline (dt.) *	69,99
Harpoon MM Admiral's Pack *	79,99
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99
Hattrick Wins! (Ikarion) *	79,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Karteli (dt.) *	99,99
Holiday Islands (dt.) *	89,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.) *	89,99
Hugo	69,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	99,99
Lighthouse (dt.) *	89,99
Madden Football '97 *	69,99
Mad TV 2 (dt.) *	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Manic Karts	39,99
Martini Racing	25,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	**89,99**
Mechwarrior 2: Mercenaries (dt.) *	89,99
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99
Megarace 2 (dt.) *	59,99
Monopoly	69,99
Moto X *	79,99
Mutation of J.B. (dt.) *	99,99
Myst (dt.)	69,95
NBA Live 96	89,99
Need for Speed Special Ed. (dt.)	89,99
NHL Hockey '97 *	79,99
Normality Inc. (dt.)	79,99
Nuke It *	49,99
Olympic Games	69,99
Olympic Soccer *	69,99
Orion Burger *	69,99
Pandora Akte (dt.) *	79,99
PBA Bowling	59,99
Petko (dt.) *	69,99
Phantasmagoria (dt.)	99,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Pole Position (dt.)	89,99
Police Quest SWAT	79,99
Powerplay Hockey *	69,99
Privateer – The Darkening (dt.) *	**89,99**
Project Paradise *	89,99
Pro Pinball – The Web	49,99
Quest for Glory Collection	69,99
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99
Return Fire (dt.)	79,99
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99
Ridge Racer *	59,99
Ripper (dt.)	79,99
Road Rash *	89,99
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.) *	39,99
Schleichfahrt (dt.) *	89,99
Scorched Planet *	69,99
Sens. World of Soccer Euro Ed.	59,99
Shannara (dt.)	79,99
Shell Shock (dt.)	79,99
Silencer (dt.) *	69,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Thunder (dt.)	79,99
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95
Sonic CD *	**59,99**
Space Academy *	79,99
Space Bucks (dt.)	69,99
Space Hulk – The Blood Angels	89,99
Speed Haste	59,99
Speed Rage	69,99
Spud (dt.)	69,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Starfighter 3000	89,99
Star Trader (dt.) *	69,99
Star Wars Collection: *Rebel Assault, X-Wing, Star Wars Screen Saver*	59,99
Stefan Effenbergs: Der Coach *	79,99
S.T.O.R.M. (dt.) *	89,99
Syndicate Wars (dt.) *	89,99
Terminator: Future Shock	79,99
Terra Nova	79,99
Terror Trax *	39,99

PC-Games

	CD
TFX EF 2000 Special Edition (dt.) *	69,99
The Dig (dt.)	79,99
The Hind *	**69,99**
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Muppets Inside *	69,99
The Simpsons *	59,99
This Means War! (dt.)	79,99
Thunderhawk 2	79,99
Tie Fighter (dt.)	79,99
Time Commando (dt.) *	75,99
Tiny Troops *	79,99
T-Mek (dt.) *	79,99
Toonstruck *	79,99
Total Control (dt.) *	49,99
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Urban Runner (dt.)	69,99
Viking – Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
Virtua Fighter	**75,99**
Virtual Snooker	79,99
Volligas – Full Throttle (dt.)	59,99
WarCraft 2: Tides of Darkness (dt.)	79,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Westwood Comp.: *Lands of Lore Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2*	79,95
White Lines: IndyCar 1 + Track Pack	
Grand Prix 1, Super Karts	59,99
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinSkat (dt.)	39,99
Worms	69,99
Worms Data-CD: Reinforcements	39,99
X-Car *	79,99
Z (dt.)	69,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD
1942 – Pacific Air War	39,99
7th Guest	19,95
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95
Aces of the Deep (dt.)	**49,99**
Aces over Europe	19,99
Albion (dt.)	29,99
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99
Arcade Amerika (dt.) AKTION!	49,99
Armored Fist (dt.)	39,99
Aufschwung Ost (dt.)	29,99
Battle Bugs (dt.)	29,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Beneath A Steel Sky	19,95
Betrayal at Krondor	19,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bonaparte ("Risiko"-Spiel)	19,99
Burning Steel 4	39,99
Caesar 1	19,99
Caesar 2 (dt.) AKTIONSPREIS!	**49,99**
Carrier Strike Force & Dawn Patrol	39,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	39,95
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusade (dt.)	19,99
Cyberia	39,99
Daedalus Encounter (dt.)	29,99
Das Amt (dt.)	19,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.) je	29,95
Der Druidenzirkel (dt.)	39,99
Der Patrizier (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	19,99
Desert & Jungle Strike komplett	19,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Dune 2 (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	**29,99**
EarthSiege 1 (dt.) *	19,99
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99
Evolution – Humans 3 (dt.)	29,99
FIFA Soccer (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Freddy Pharkas (dt.) *	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Goblins 3	19,99
Hexen AKTIONSPREIS	49,99
Hexen Mission Disk	29,99
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99
Höhlenwelt Saga (dt.)	19,99
Hollywood Pictures	29,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.)	29,99
IndyCar Racing	19,95
Inferno + T.F.X. (dt.) komplett	39,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kingdom: The Far Reaches	**9,99**
Kings Quest 6	19,99
Kings Quest 7 (dt.)	39,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD
Klik & Play (dt.)	29,99
Knights of Xentar (dt.)	29,99
Kolumbus (dt.)	19,99
Lands of Lore (dt.)	29,95
Larry 5 (dt.) *	19,99
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 3 (All New World)	29,99
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lode Runner (dt.) *	19,99
Lost Eden *	**19,99**
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	39,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	29,99
Maximum Road Race	29,99
Megapak Vol.5 (10 Top-Spiele!!!)	79,99
Mega-Tri-Pak: *USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape*	29,99
Nascar Racing	29,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	9,95
Novastorm	29,99
Oldtimer (dt.)	19,99
Panzer General 2	39,99
PGA Tour Golf 486 (dt.) *	29,99
Pitfall – Mayan Adventure (dt.) *	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Pole Position (dt.) nur PC 3,5":	39,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Populous 2 & Powermonger	29,95
Prisoner of Ice (dt., incl. Lösung)	**29,99**
Privateer	29,95
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shanghai – Great Moments (dt.)	29,99
Sim City Enhanced (dt.)	19,95
Simon the Sorcerer 1 (dt.) *	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.) *	29,99
Simon 1+2 Power Edition (dt.) *	49,99
Slipstream 5000 (dt.)	19,99
Space Quest 5 (dt.) *	19,99
Space Quest 6 (dt.)	35,99
Star Trek: 25th Anniversary	29,95
Star Trek: Judgement Rites	29,99
Steel Panthers incl. Panzer-Bausatz	39,99
Strike Commander	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.)	29,99
Teamchef (dt.)	39,99
T.F.X.	29,99
Theme Park (dt.)	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	39,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
Under A Killing Moon (engl.)	29,99
Wing Commander 2	29,95
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	**39,99**
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

	CD
10.000 Color Clips	39,99
Alfred Biolek – Meine Rezepte	59,99
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95
D-Info 3.0	39,99
D-Route	29,95
Dogz – der Pausenhund	29,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
Formel 1-Lexikon	39,99
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß *	**69,99**
Organic Art – Screensaver	59,99
PC-Fahrschule	39,95
Print Artist (dt.)	39,99
Quest for Fame – Aerosmith	89,99
Route 66	69,99
RTL Samstag Nacht	49,99
Star Trek: Warrior (dt.) *	69,99
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.2 (NEU!!!)	**79,99**

Lernsoftware

	CD
ADI Lernsoftware je	79,99
König der Löwen: Malen+Spielen *	79,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	79,99
Pocahontas: Zeichentrickfilm *	**79,99**
Ronny im Erdbeer-Zauberland	39,99
Tom & Jerry (dt.)	59,99
Tuneland (dt.)	79,95

Multimedia-Zubehör

CD Box mit Schloß, stapelbar	29,99
CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x12 Watt)	29,99
Lautsprecher (2x24 Watt, Netzteil)	59,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Satelliten-Subwoofer-System	**299,99**
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
Yamaha YST M15-Lautsprecher	129,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Grip Pads (2er Pack)	69,99
Gravis Grip Set (Multiport+Pads)	169,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	49,99
Gravis Joystick "Firebird 2"	**139,99**
Gravis Joystick "Thunderbird"	89,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman+Slipstream 5000	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	i.V.
MS Sidewinder Pro Joystick	89,99
Spaceball Avenger	229,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs

Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
Logi TrackMan Vista	99,99
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Civilization 2	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Creature Shock	19,95
Das ultimative Adventure-Buch	34,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Das ultimative Sierra-Buch	39,80
Die Fugger 2	14,80
Dungeon Master 2	19,95
Gabriel Knight 2	14,80
Riddle of Master Lu	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	**39,80**
System Shock	19,95
The Dig	14,80
Urban Runner	19,95
WarCraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	19,95

Video CD's für MPEG / CDI

James Bond Coll. (6 Titel+Buch)	219,99
Mr. Bean – Final Frolics	29,99
Star Trek – Treffen der Gen.	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	**399,99**
Andretti Racing *	89,99
Cyberia	89,99
Formel 1 *	99,99
Gunship 2000 (engl.)	89,99
Myst *	89,99
Olympic Games	89,99
Resident Evil	**89,99**
Ridge Racer Revolution	99,99
Tekken 2 *	109,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Starter Pack	4. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K.	dt.	5,49
Booster Pack	Eiszeit	15 K.	dt.	5,49
Allianzen		12 K.	dt.	4,99
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Renaissance		8 K.	dt.	3,49
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99

Fan-Shop

Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00

Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz

Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222

Media Point

Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

Media Point

Bremen
Hanseatenhof 9 / Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80
Straßenbahn 2,3 Am Brill
am Parkhaus Am Brill

Diablo

TEUFLISCH G

„Es gibt einfach keine guten Spiele mehr!", mag so mancher Rollenspieler angesichts der Flaute im Genre lamentieren. In den nächsten Monaten jedoch könnte sich die Situation ändern. Mit den Fortsetzungen zu Lands of Lore, DSA und Daggerfall stehen einige namhafte Titel bis zum Jahresende aus. Einen vielversprechenden Newcomer im Rollenspiel-Genre können wir mit Blizzards Diablo aber schon jetzt präsentieren.

Als Rollenspiele den Computer eroberten, trat ihre Welt für immer aus dem Schatten der Phantasie und wird seitdem vom Licht des Kathodenstrahls eines Bildschirms illuminiert. Bis dahin fanden ersonnene Helden und Monstren immer nur vor dem geistigen Auge des Spielers zu ihrer Gestalt. Erst Computer-Rollenspiele visualisierten die Märchen und Mythen. Und Goblins sind seitdem eben einfach grün, oder? Nicht so in Diablo, denn da können sie auch blau sein. Überhaupt scheint Blizzards Einstand in das Rollenspiel-Genre von ungewöhnlicher Natur zu sein. Weshalb, fragt man sich, verlassen die Warcraft-Erfinder den lukrativen Pfad der Echtzeit-Strategiespiele und widmen sich einem Rollenspiel? Diablos Produzent Bill Roper äußerte, daraufhin angesprochen, einem Internet-Magazin gegenüber, daß solche Erfolge zwar ein Traum für jede kleine Firma seien, aber bei Blizzard wolle man nicht nur als die Warcraft-Macher in die Annalen eingehen. Seit SSIs The Summoning (1993) ist Diablo nun das erste Action-Rollenspiel. Das heißt neben dem Aufbau der Fähigkeiten der Spielfigur spielt deren geschickte Anwendung am Monitor eine wesentliche Rolle. Zeitgemäß nutzt Diablo daneben als erstes Rollenspiel die Win95-

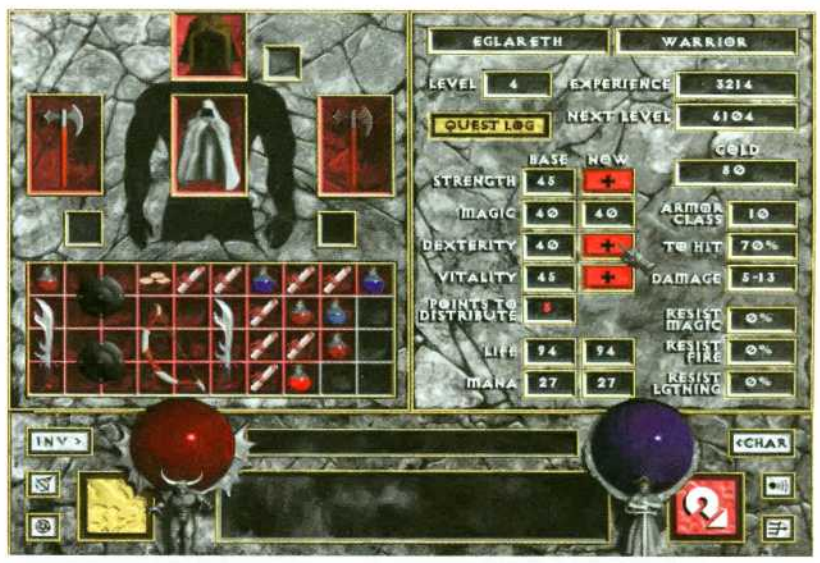
IN DIABLO WIRD MAN SCHNELLER KRÄHENFUTTER, ALS MAN DENKT. DEN RABEN GEFÄLLTS UND UNS AUCH...

IN EINEM QUEST MÜSSEN SIE DEN ÜBLEN BUTCHER BESIEGEN.

WAS ROLLENSPIELE AUSMACHT

Wodurch wird eigentlich ein Spiel zum Rollenspiel? Immerhin gibt es etliches, was ins Genre fällt, obwohl die typischen Rätsel eines Adventures oder die Action eines Beat ´em Up enthalten sind. Andere Rollenspiele verfügen wieder über ein derart komplexes Kampfsystem, daß man sie schon fast als Strategiespiele bezeichnen könnte. Was ist also typisch für ein Rollenspiel? Dazu gehören eine ganze Menge Anlagen. Ganz allgemein läßt sich sagen, daß ein Rollenspiel immer auf einem bestimmten Regelsystem basiert. Dieses kennzeichnet die Möglichkeiten in der Charakterentwicklung, im Kampf und bei einem Fantasy-Hintergrund in der Magie. Die Charakter-Entwicklung ist einzig und allein die Domäne der Rollenspiele. Dadurch wird eine engere Bindung des Spielers zu seinem Helden erreicht. Es wird hoffentlich niemand behaupten, er habe sich mit der Hauptfigur eines Adventures identifiziert. Bei einem Rollenspiel ist genau das aber Sinn und Zweck der Charakergenerierung und der anschließenden Entwicklung. Um so mehr Möglichkeiten man hat, den oder die Helden nach seinen Wünschen zu verändern, desto ausgereifter ist das Rollenspielsystem. Ein eher trauriges Beispiel geben hier die letzten Spiele der Ultima-Serie ab. Ziemlich gut hingegen war Ultima Underworld für die Action-Rollenspiele und die gesamte Wizardry-Serie für die klassischen Rollenspiele. Wichtig für eine realistische und damit detaillierte Charakterdarstellung ist die Vielfalt der Berufe, Eigenschaften und Werte. In Diablo stehen drei Klassen zur Auswahl, nämlich die des Kriegers, Jägers und Zauberers. Eine sehr typische Aufgliederung für ein Action-Rollenspiel, unterteilen sich doch die Fähigkeiten der drei genau in die drei möglichen Angriffsarten. Mit Magie, Schwert und Bogen lassen sich die Monster aus den finsteren Verliesen treiben. Durch den Beruf werden sofort die Eigenschaftswerte festgelegt. Krieger sind stark, Jäger geschickt und Magier verstehen sich meisterlich auf den Einsatz todbringender Zaubersprüche. Dazu kommt noch eine spezielle Fertigkeit jeder Klasse. So können Krieger beispielsweise von Anfang an ihre Waffen und Rüstungen provisorisch reparieren.

Mittels der Charakter-Entwicklung darf der Spieler seinen Helden in eine neue Bahn zwingen. So werden Krieger zumindest ein bißchen die Zauberei und den Umgang mit dem Langbogen erlernen. Das funktioniert ganz einfach. Immer wenn der Charakter genügend Erfahrung gesammelt hat, steigt er eine Stufe auf. Danach bekommt er einige Punkte, die er auf seine Eigenschaften verteilen kann. Stärke beeinflußt den Schaden im Nahkampf, Geschicklichkeit die Trefferwahrscheinlichkeit und eine Erhöhung von Magie führt zu stärkeren Zaubersprüchen. Durch den Stufenaufstieg erhöhen sich automatisch die Lebens- und Zauberkraft, natürlich abhängig von den Werten in Vitalität und Magie.



GERADE IST DER HELD EINE STUFE AUFGESTIEGEN. JETZT KANN ER FÜNF PUNKTE AUF SEINE EIGENSCHAFTEN VERTEILEN.

Software-Schnittstelle DirectX und ist auch sonst beileibe kein traditionelles PC-Rollenspiel. Erstes Indiz hierfür ist die Präsentation am Monitor.

Top-Technik und Spielbarkeit

Natürlich findet man sich als Spieler zwar in einer mittelalterlichen Umgebung mit allerlei Waffen und Zaubersprüchen wieder, aber die isometrische SVGA-Engine ist ein Novum. Die Isometrie findet sicherlich in The Summoning und auch Ultima VIII ihre Vorbilder, aber eine Darstellung in 640 x 480 Bildpunkten gab es bisher in dieser Perspektive nicht. Zudem sind alle Bestandteile der überirdischen Landschaft und der Dungeon-

DIABLO BIETET EINE SCHNELL-ZOOM-TASTE: DAMIT KANN MAN EINEN AUFREIBENDEN KAMPF VERFOLGEN ODER PENIBELST DIE LETZTE ECKE DES DUNGEONS NACH VERWERTBAREM ABSUCHEN.

IN VIELEN SARKOPHAGEN SIND WERTVOLLE GEGENSTÄNDE VERSTECKT. ANDERE ENTHALTEN JEDOCH UNTOTE SKELETTE, DIE NICHT LANGE ZÖGERN, SONDERN SOFORT ANGREIFEN.

GHULE SIND SEHR LANGSAM, STUPIDE UND DAMIT EHER UNGEFÄHRLICH.

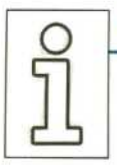
MAGISCHE SCHREINE BERGEN SOWOHL GROSSE GEFAHREN ALS AUCH SCHÄTZE.

Tiefen nicht mehr handgezeichnet. Alle Charaktere und Gegenstände sowie die gesamte Umwelt setzen sich aus feinsäuberlich gerenderten Elementen zusammen. Insbesondere im Zusammenhang mit den Echtzeit-Lichteffekten in den Dungeons sind die Monster und Waffen herrlich anzuschauen. Über 200.000 Einzelanimationen haben die 3D-Modellierer dafür einzeln erstellen müssen. Aber auch in Sachen Regelwerk haben die Blizzards ihre Hausaufgaben gemacht. Kein anderes Rollenspiel konnte in letzter Zeit den Aufbau und Zusammenhang von Erfahrungs-, Kampf- und Magiewerten derart übersichtlich und stimmig präsentieren. Trotzdem bleibt Diablo dabei kein Hardcore-Game. Die ausgewogene Mischung aus rollenspielerischer Tiefe und leicht zu handhabendem Action-Part wird auch alle Gelegenheits-Phantasten ansprechen. Mit kombiniertem Maus- und Tastatur-Spiel gestaltet sich die Suche nach dem finsteren Bösewicht, Diablo selbst, weitgehend angenehm. Die linke Maustaste setzt per Cursor einen neuen Wegpunkt, und der Recke stapft schnurstracks drauflos. Findet man unterwegs Gegenstände, werden diese mit einem farbigen Umriß versehen, und mit einem weiteren Klick wandern sie ins Inventar. Doch hier muß manchmal gut überlegt werden, was es überhaupt wert ist, mitgenommen zu werden. Denn in Diablo kann man keineswegs einen gesamten Hausstand in der Jackentasche verschwinden lassen, wie in so manchem Adventure. Das Inventar ist in 4x10 Felder aufgeteilt. Die kleinsten Gegenstände nehmen ein Feld in Anspruch, eine mächtige Streitaxt hingegen benötigt schon sechs Felder. Bei Feindkontakt wird der Umriß des Angreifers ebenfalls hervorgehoben und mit der linken Maustaste und der gerade aktivierten Waffe anvisiert. Mit der rechten Maustaste können, soweit schon erlernt, passende Zaubersprüche abgegeben werden.

SÄMTLICHE GEGENSTÄNDE UND MONSTER WERDEN DURCH DEN MAUSZEIGER UMRANDET.

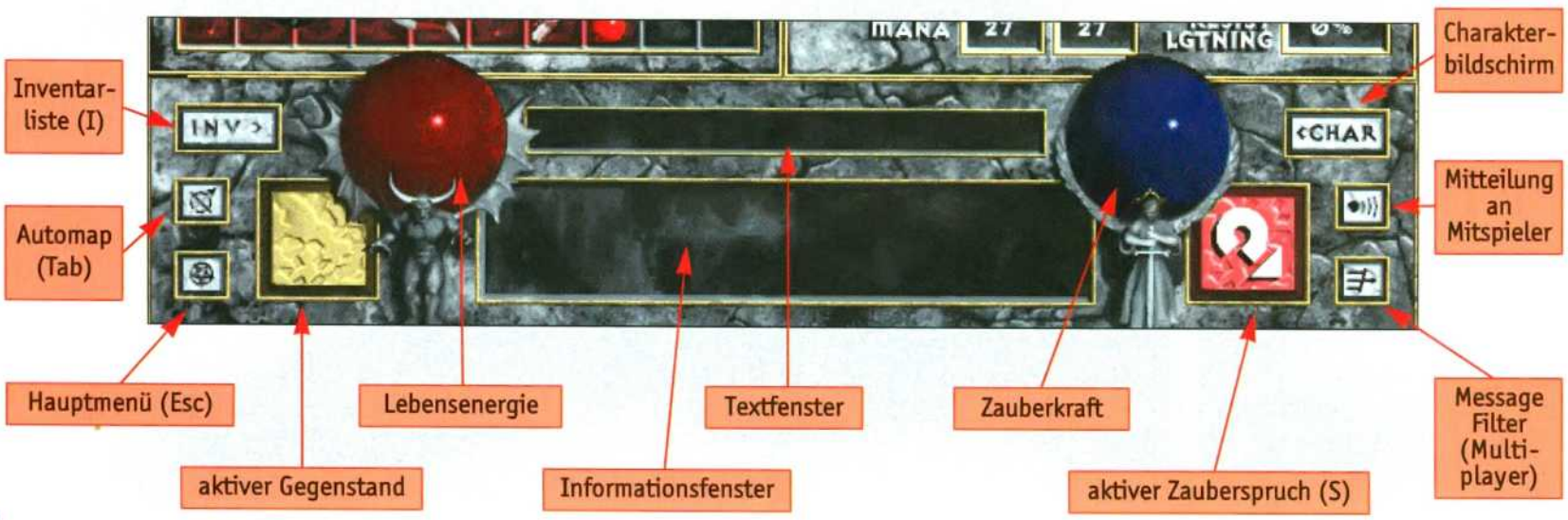
Ausgewogene Mischung

Blizzard würde seinem Namen nicht alle Ehre machen, wenn die Kalifornier nicht auch noch an ei-



DIE SCHALTZENTRALE

Etwa ein Viertel des Bildschirms nimmt das Controlpanel ein. Sehr übersichtlich gegliedert, sind alle Funktionen per Maus abrufbar. Da man seinen Helden aber schon per Maus durch das Abenteuer steuert, bietet sich oft eine kombinierte Maus-/Tastatursteuerung an. Alle wichtigeren Funktionen sind auch per Hotkey sofort abrufbar.



TECHNISCHE FINESSEN

Für sein Rollenspiel-Debüt hat sich Blizzard neben dem fundierten Regelsystem und der intuitiven Steuerung einiges an technischen Tricksereien einfallen lassen, die in ihrer Summe dem Spielspaß noch einen gehörigen Schubs versetzen können.

Echtzeit-Lichteffekte

Seit der intensiven Verwendung von 3D-Routinen gewinnen Licht- und Schattenverhältnisse in PC-Spielen immer mehr an Bedeutung. Sie sind unabdingbar für ein realtitätsgetreues Abbild der Umwelt und haben großen Einfluß auf die Spielatmosphäre. Wir haben zwei Beispiele anhand der Verwendung von Zaubersprüchen herausgepickt:

DER FIREBALL- UND DER LIGHTNING-SPELL GEBEN EINEN GUTEN EINDRUCK DAVON, WIE EIN LICHT-ZAUBER DURCH DIE DUNKLEN GÄNGE DES DUNGEONS SCHIESST UND DABEI DIE SZENERIE IN EIN GESPENSTISCHES LICHT TAUCHT.

Transparente Mauern

Die isometrische Darstellung hat auch ihre Tücken. Steht die Spielfigur direkt hinter einer Mauer, dürfte man sie eigentlich gar nicht sehen. Auch Schatztruhen oder andere wichtige Gegenstände würden dem Blick des Spielers entgehen. Blizzard hat eine elegante Lösung für dieses Problem gefunden. Alle baulichen Elemente an solchen Positionen sind einfach transparent und dahinterliegende Objekte als Umrisse erkennbar.

ALLE ELEMENTE IM VORDERGRUND EINES RAUMES WERDEN TRANSPARENT DARGESTELLT.

Sichtfeld

Wesentlich realistischer gehen die Entwickler mit dem Sichtfeld der Spielfigur um. Das meiste, was den Blicken des Recken versperrt ist, kann man auch als Spieler nicht vollständig oder gar nicht sehen. Verschlossene Türen müssen geöffnet und dunkle Winkel erforscht werden, um Klarsicht zu erhalten. Dabei kann so manche unangenehme Überraschung im Verborgenen lauern.

HINTER DER VERSCHLOSSENEN TÜR WÄHNT MAN EINE REICHHALTIGE SCHATZKAMMER. DAS ABER IST NUR DIE HALBE WAHRHEIT. MEIST WERDEN SOLCHE RÄUME VON EINIGEN UNHOLDEN SCHWER BEWACHT, UND EHE MAN SICH VERSIEHT, STECKT MAN IM KAMPFGETÜMMEL.

Automapping

Diablo verfügt über eine gewöhnungsbedürftige, aber sehr effektive Automapping-Funktion. Zuschaltbar wirft sich ein feines Liniengitter über die Dungeon-Darstellung und scrollt mit den Bewegungen der Figur durch den Raum. Anfangs mag diese Darstellung zwar für die Augen ungewohnt sein, mit zunehmender Spieldauer aber arbeitet man sich behende mit vielen Mausklicks durch die Labyrinthe.

DAS AUTOMAPPING BEWEGT SICH MIT DEM BILDAUSSCHNITT, WOBEI TÜREN UND ZUGÄNGE ZU ANDEREN STOCKWERKEN IM DUNGEON GESONDERT GEKENNZEICHNET SIND. POSITION UND RICHTUNG DER SPIELFIGUR WERDEN DURCH DEN ORANGEFARBENEN PFEIL SYMBOLISIERT.

---

nen Multiplayer-Modus gedacht hätten. Und wieder hat man dabei eine Neuerung parat. Im Netzwerk- oder Internetspiel darf man sich nicht nur gegenseitig das Überleben schwer machen, sondern eben auch einmal gemeinsam an einem Strang ziehen. Im Team-Modus können bis zu vier Spieler in einer richtigen Rollenspiel-Party zusammengeschlossen den Wesen der Finsternis endlich gemeinsam das Fürchten lehren. Blizzard hat schon einmal bewiesen, daß ein scheinbarer Nischentitel zum Mega-Hit werden kann, und Diablo hat in Sachen Konzept und Umsetzung das Potential, einen ähnlichen Erfolg zu erzielen. Das Besondere daran ist, daß Diablo dabei die hervorstechenden Eigenschaften eines Rollenspiels nicht dem Massengeschmack opfert, sondern Action-Elemente und klassisches Rollenspiel geschickt mit langandauerndem Spielspaß verbindet.

Alexander Geltenpoth
Christian Müller

Voraussichtlich:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, General Midi		
Multiplayer:	4-Spieler-Netzwerk	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Blizzard Entertainment	Erscheint:	Oktober 1996

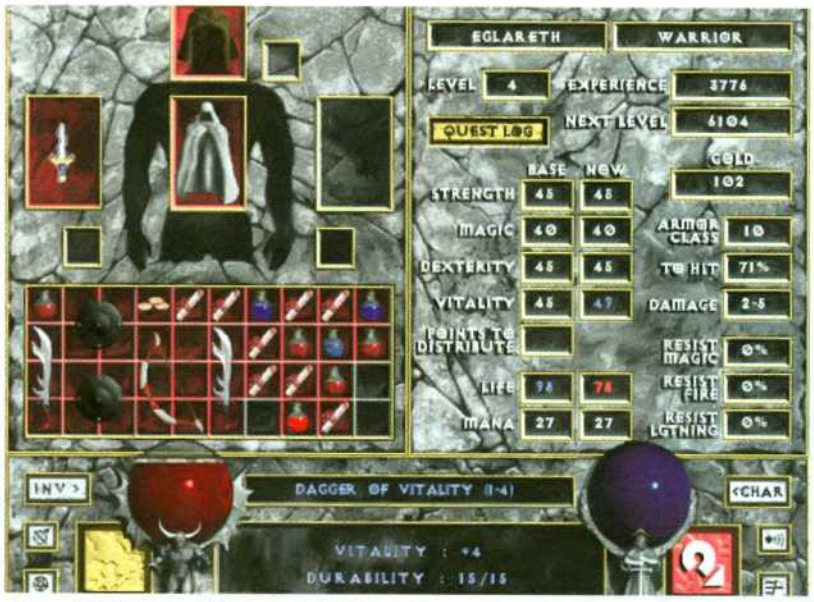
☒ Action ■ ☒ Rätsel ■ ☒ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

DREI RITTER HABEN SICH IN DIE TIEFEN DES DUNGEONS VORGEARBEITET. MULTIPLAYER MIT BLIZZARDS BATTLE NET, NETZWERK (4 SPIELER), MODEM ODER NULLMODEM (2 SPIELER).

GUT AUSGERÜSTET

Es macht Spaß, seinen Charakter zu einem immer erfahreneren und damit mächtigeren Helden zu entwickeln. Ebenso wichtig wie die Fähigkeiten und Eigenschaften des Charakters ist natürlich seine Ausrüstung. Wer schon nicht mit seiner herkulesgleichen Stärke prahlen kann, protzt wenigstens mit einem magischen Schwert.

Diablo verfügt über ein extrem ausgeklügeltes System für die Ausrüstung. Um einen bestimmten Gegenstand überhaupt einsetzen zu können, muß man die Mindestanforderungen für ihn erfüllen. Ein schwacher Zauberer kann beispielsweise nicht die mannsgroße, zweihändige Streitaxt führen. Gleichermaßen versteht sich ein Krieger nicht auf den Einsatz eines mächtigen Zauberstabs. Natürlich gibt es eine ganze Reihe von Gegenständen, die keine besonders hohe Stärke, Geschicklichkeit oder magische Begabung voraussetzen. Dabei handelt es sich dann aber meistens um schwache und schlechte Ausrüstung. Grundlegend gilt die altbekannte und typische Regel: Je mächtiger ein Gegenstand, desto höher sind die Anforderungen, ihn auch zu benutzen.



DER DOLCH ERHÖHT DIE VITALITÄT DES CHARAKTERS. VERZAUBERTE GEGENSTÄNDE ERKENNT MAN SOFORT. WAS DER GEGENSTAND GENAU BEWIRKT, MUSS MAN ERST ERFORSCHEN.

Ferner unterteilt sich die Ausrüstung in Gebrauchs- und Verbrauchsgegenstände. Zu letzteren gehören alle Tränke, Schriftrollen und Zauberbücher. Tränke bringen für gewöhnlich verlorene Lebens- oder Zauberkraft zurück. Schriftrollen simulieren immer einmalig die Wirkung eines Zauberspruchs. Anschließend verschwinden sie für immer. Aus Zauberbüchern hingegen kann der Charakter neue Zaubersprüche lernen bzw. schon bekannte perfektionieren. Alle Verbrauchsgegenstände werden niemals beschädigt, da sie sich ausschließlich im Rucksack befinden. Um einen Trank oder eine Schriftrolle anzuwenden, muß man damit nicht auf Monster einschlagen.

Zu den Gebrauchsgegenständen gehören Rüstungen, Helme, Schilde, Ringe, Waffen und Zauberstäbe. Mit Ausnahme der Ringe können alle diese Gegenstände beschädigt und zerstört werden. Natürlich lassen sich die Gegenstände auch reparieren. Allerdings sollte man das einem Fachmann überlassen. Ansonsten wird die teure Rüstung zwar kurzzeitig geflickt, dafür aber permanent beschädigt. Sämtliche dieser Gegenstände können verzaubert sein. Für gewöhnlich trifft man mit einem magischen Schwert einfach leichter und richtet dann sogar mehr Schaden an. Es gibt jedoch auch Gegenstände, die Eigenschaften erhöhen. Das Cape eines Zauberers verleiht vielleicht sogar etwas Feuer- und Magieresistenz. Zauberstäbe sind nicht nur sehr gute Nahkampfwaffen, sondern verhalten sich darüber hinaus noch wie einige Schriftrollen des gleichen Typs. Mit jeder Anwendung der zauberspruchähnlichen Fähigkeit verringern sich die verbleibenden Ladungen im Stab. Ähnlich wie der Schmied beschädigte Ausrüstung repariert, füllt die freundliche Hexe, ebenfalls gegen bare Münze versteht sich, Zauberstäbe wieder auf. Besonders kostbar und nützlich sind Gegenstände, die etwas Licht in die düsteren Verliese Diablos bringen. Macht das Spiel zu Beginn einen an und für sich eher düsteren Eindruck, ist das so von den Programmierern gewollt. Früher oder später wird man über die magischen Mittel verfügen, durch einen taghellen Dungeon zu schreiten.

GETRENNTE WELTEN

Diablo trennt in der uns vorliegenden Alpha-Version die Ober- und die Unterwelt noch strikt voneinander. Während in den Dungeons Quest und Monster warten, dient die Oberwelt bislang nur dem Materialein- und verkauf. In der fertigen Version sollen in der freien Natur auf jeden Fall noch Zaubersprüche möglich sein. Wie man mit den Waffen und ihrer Wirkung bei einem eventuellen Einsatz gegen unschuldige Unbeteiligte umgeht, ist noch nicht geklärt. Zu wünschen wäre es, wenn dem Charakter in beiden Welten all seine Fähigkeiten zur freien Verfügung stünden.

VOM WIRT DER TAVERNE ERHÄLT MAN DEN ERSTEN HINWEIS AUF MYSTERIÖSE GESCHEHNISSE. NAHE DER ENTWEIHTEN KATHEDRALE TREIBEN FINSTERE GESTALTEN IHR UNWESEN.

VOR DEM GOTTESHAUS TRIFFT MAN EINEN DAHINSIECHENDEN, DER SCHAURIGE DINGE AUS DEN TIEFEN KELLERN DER KIRCHE BERICHTET: DER EINGANG ZUM ERSTEN DUNGEON.

DIE HEXE VERFÜGT ÜBER MAGISCHE GABEN UND HANDELT MIT ALLERLEI ZAUBERUTENSILIEN. AUCH BEI IHR KANN MAN TRÄNKE UND ZAUBERSPRÜCHE GEGEN BARES EINTAUSCHEN.

DER SCHMIED BIETET IMMER EIN PAAR INTERESSANTE WAFFEN UND GEBRAUCHSGEGENSTÄNDE FEIL. AN IHN KANN MAN AUCH IM DUNGEON AUFGESAMMELTES MATERIAL VERKAUFEN.

VON DER POMMES-BUDE...

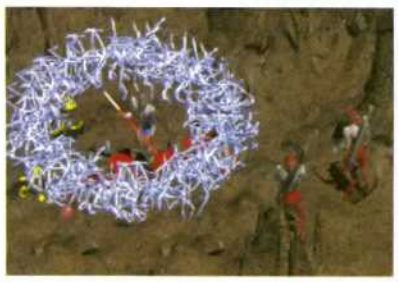
MAGISCHE MOMENTE

Ausrüstung und Magie sind das A und M eines Fantasy-Rollenspiels. Wenige Rollenspiele verfügen über ein ausgetüfteltes Magiesystem. Eine sehr gute Regelgrundlage dafür haben Summoning, Ultima Underworld und Wizardry. Verglichen damit geben AD&D-Rollenspiele ein eher trauriges Bild ab. Weniger entscheidend ist hier die Anzahl der Zauber, sondern die Art der Erlernung und Ausführung.

In Diablo lernt man neue Sprüche mit Hilfe von Zauberbüchern. Nach einmaliger Benutzung verschwindet das Buch, und der Charakter beherrscht den Zauber im ersten Wirkungsgrad. Fällt ihm ein weiteres Buch in die Hände, das den gleichen Spruch enthält, so kann er seine Kenntnisse vertiefen. Je besser ein Spruch beherrscht wird, desto stärker wird seine Ausführung. Richtet ein Feuerball der ersten Stufe nur wenig Schaden an, verbrennt ein Spell der fünften Stufe auch mächtigere Monster zu Asche. Ganz nebenbei verringert sich auch noch die verbrauchte Zauberkraft. Somit dürfte ein mächtiger Zauberer nur zehn Manapunkte benötigen, um 50 Lebenskraft zu regenerieren, während sein Kollege, der den Heilspruch nur rudimentär beherrscht, dafür 20 Mana investieren muß.

Schließlich gibt es über 30 verschiedene Zauber, die man in drei große Kategorien unterteilen könnte. Kampfzauber verletzen Monster durch Magie, Feuer oder Blitz. Gegen diese drei Arten sind die verschiedenen Monster (und Charaktere!) auch teilweise mehr oder weniger resistent. Als nächstes verändern einige Zaubersprüche die Werte des Charakters. Sie heilen Wunden, erhöhen kurzzeitig die Stärke oder verwandeln Lebenskraft in Mana zurück. Zur dritten und letzten Art gehören sicherlich die nützlichsten Sprüche. Mit ihrer Hilfe gelangt man beispielsweise auch aus dem achten Level direkt zur Oberfläche und frisch gestärkt wieder zurück oder taucht das Verlies in ein magisches Licht.

DER GEWÖHNLICHE BLITZ VERLETZT ALLE MONSTER AUF SEINEM WEG. ERST EINE WAND STOPPT IHN.



DER BLITZKREIS HÄLT MONSTER KURZ ZURÜCK.

DIE FLAMMENWAND STOPPT ANSTÜRMENDE MONSTER.

EINER DER MÄCHTIGSTEN ZAUBER. UND TSCHÖSS...

DER LEVELGENERATOR

Neben Diablos technischen Finessen und rollenspielerischem Tiefgang ist der eingebaute Level-Generator der eigentliche Clou. Bei jedem Start eines neuen Spiels setzt das Programm aus unzähligen Einzelkomponenten eine komplett neue Welt zusammen. Dazu stehen dem Generator verschiedene Bibliotheken und Sets mit Ereignissen, Dialogen und Gegenständen zur Verfügung, deren Inhalte in einer Art Levelscript generiert und an entsprechender Stelle geladen werden. Diablo verfügt derzeit beispielsweise über 40 Hauptquests. In einem einzigen Spiel wird man aber nur vieren davon begegnen. Aber natürlich ändert sich nicht nur der Plot, auch der jeweilige Levelaufbau wird neu vorgenommen, und kein Dungeon gleicht mehr dem anderen. Dazu Produzent Bill Roper gegenüber einem Internet-Magazin: „Das Problem beim Entwurf eines Rollenspiels ist, egal wie gut du es gemacht hast, wenn man es einmal durchgespielt hat, wird man es wohl nie wieder tun, und mag der Spielspaß noch so groß gewesen sein. Der erste Level wird immer der erste Level bleiben. Mit Diablos Level-Generator aber kannst du das ganze Spiel durchspielen, wieder zurückgehen, den Charakter oder die Rasse wechseln und komplett mit neuen Aufgaben und neuen Räumen spielen. Während es zum gleichen Finale führt, ist der Weg dorthin völlig anders, man begegnet anderen Charakteren und Gegenständen."

DREIMAL KURZ HINTEREINANDER HABEN WIR EIN NEUES SPIEL GESTARTET, UND SCHON DER ERSTE RAUM DES DUNGEONS WAR NICHT MEHR WIEDERZUERKENNEN.

Mehr über neue Spiele finden Sie in der Vorschau

Terratools 152

Vor den Toren Potsdams werkelt ein junges deutsches Team an den 3D-Spielen Y.P.A. und Fireball.

Bundesliga Manager 97 154

Software 2000 präsentiert den vierten Teil der Serie. DFB-Lizenz und verbesserte Benutzerführung versprechen Langzeitmotivation.

LucasArts 158

Na bitte! Die Spiele der kalifornischen Traditionsmannschaft wachsen langsam zur Serienreife heran. Werfen Sie einen Blick auf langerwartete Titel.

Creatures 162

Was Millennium hier an künstlicher Intelligenz präsentiert, führt den oft strapazierten Begriff auf einen völlig neuen Level. Erschaffen Sie mit uns künstliches Leben auf dem PC!

Außerdem:

Deadlock 148
Der Planer 2 161
Die fünfte Dimension 164
M.A.X. 156

...ZUM FAST-FOOD IMPERIUM!

ERRICHTEN UND LEITEN SIE IHR EIGENES FAST-FOOD IMPERIUM IM LAND DER UNBEGRENZTEN MÖGLICHKEITEN!

DIE LECKERE WIRTSCHAFTSSIMULATION[1] IM APPETITLICHEN COMIC-STIL[2], KOMPLETT IN DELIKATER SVGA-GRAFIK[3].

[1]MIT PHOSPHAT, [2]MIT ASCORBINSÄURE, [3]MIT HOHER AUFLÖSUNG

DEMNÄCHST IM HANDEL AUF PC-CD-ROM KOMPLETT IN DEUTSCH

Sunflowers
INTERACTIVE ENTERTAINMENT SOFTWARE

EIN PRODUKT VON SUNFLOWERS, ENTWICKELT VON BRAINSTORM TECHNOLOGY · IM EXKLUSIV-VERTRIEB VON BOMICO · HTTP://WWW.BOMICO.COM

Auf dieser Seite stellen wir Ihnen das Redaktionsteam der PC Action vor. Der Stammredaktion stehen spielerfahrene freie Redakteure zur Seite, die sich vornehmlich um die Erstellung unserer umfangreichen Tips & Tricks kümmern. Wenn Sie wissen wollen, mit wem Sie es zu tun haben, sollten Sie diese Seite genauer unter die Lupe nehmen.

Christian „Borussia" Bigge

Favoriten:
- NHL Hockey 94-96 - Check, Paß, Schuß, Tor! Einmalig!
- NBA Live 96 - I love this game!
- F1 Grandprix - Auf Wiedersehen, Damon!
- Pole Position - F1 Manager, Grand Prix Manager, siehe oben!
- BMH, Hattrick - Teamchef, Champions League, wir kommen!
- Indy 4 - das beste Adventure aller Zeiten?
- C&C Multiplayer - gib ihm Saures, Bruder!

Christian „Zeitgeist" Müller

Favoriten:
- Descent 2 - das totale Raumempfinden.
- Wing Commander I-IV - einfach gute Unterhaltung.
- Bleifuß - Geschwindigkeit ist eine Droge.
- Virtua Fighter PC - das beste Kampfsportspiel.
- Das Rätsel des Master Lu - spannende Puzzle-Story.
- C&C Multiplayer - Urinstinkte werden wach.
- Quake Deathmatch - nur für Frag-Freaks.
- Z - weil Strategie auch Action sein kann.

Alexander „der Nette" Geltenpoth

Favoriten:
- Empire - Schiffe versenken für Fortgeschrittene.
- Civilization - die absolute Simulation.
- Wizardry - eintauchen in eine andere Welt.
- Ultima - vom ersten bis zum letzten Teil ein Genuß.
- Fantasy General - strategische Herausforderung.
- C&C Multiplayer - „feige" NOD-Taktik siegreich.
- Z - endlich: Echtzeit-KI!

Andrea von der Ohe
Zork Nemesis, The Dig, Normality - über 110 Stunden Spielzeit!

Thorsten Seiffert
WC 4, ATF - über 100 Stunden Spielzeit!

Thomas Gerhardt
Cybermage, Terra Nova - über 80 Stunden Spielzeit!

André Geller
Ascendancy, This Means War - über 75 Stunden Spielzeit!

Peter Gunn
F1 GP2, NHL 96 - über 120 Stunden Spielzeit!

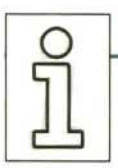
Stefan Weiß
Command & Conquer - über 90 Stunden Spielzeit!

Uwe Schmidt
Rebel Assault 2, Top Gun - über 70 Stunden Spielzeit!

Uwe Symanek
Warcraft 2 + Missions, Fantasy General, DSA 2 - über 270 Stunden Spielzeit!

Thilo Bayer
Civilization 2 - über 80 Stunden Spielzeit!

Berlin
Hannover
Kleve
Bottrop
Heiligenhaus
Göttingen
Köln
Gießen
Hof
Nürnberg



VERSTÄRKUNG

Ebenfalls im temporären Einsatz und stets auf der Suche nach neuen Rekorden und Highscores:

Steffen Dralle, Duisburg . . . . . .Strategie und Sport
Raymond Kook, Appen . . . . . .Strategie, Adventures, Rollenspiele, Sims
Thomas Lorenz, Fernwald . . . . . .Adventures
Christian Lück, Wuppertal . . . . . .3D-Action, Adventures, Rollenspiele, Sport
Klaus Vill, Augsburg . . . . . .Action, Strategie, Adventures

Software house

telefonische Bestellannahme 0281 - 25922 & 0281 - 24985

Softwarehouse - Versandhandel
Ladenlokal:
Dudelpassage (Innenstadt)
Auf dem Dudel 8 • 46483 Wesel
Fax: 0281 - 23493

AUCH IM LADENLOKAL GILT: VERKAUF ZU VERSANDPREISEN !!!

Händleranfragen erwünscht!

TOPSELLER ZU TIEFSTPREISEN

PC - CDROM

3 Skulls of the Toltecs DV i.V.
Afterlife DA 69,95
AH64-D LONGBOW DV 79,95
ALIEN INCIDENT DV 59,95
AZRAEL'S TEAR DV 69,95
BAPHOMET'S FLUCH DV x74,95
Bleifuss 2 DV x59,95

Bundesliga Manager '97 DV x69,95

CIVILIZATION 2 DV 79,95
Command&Conquer DV 79,95
Command&Conquer Data DV 25,95

Im Oktober • Jetzt vorbestellen !!! Command & Conquer Red Alert Deutsche Version • nur 89,95

CRUSADER NO REGRET DV x64,95
Cyberia 2 DV 74,95
Daggerfall DV x79,95

Das schwarze Auge 3 DV nur noch x39,95

DEATHGATE DV x74,95
Der Planer 2 DV x69,95
DER PRODUZENT DV 74,95
Descent 2 DA 79,95
Destruction Derby 2 DV x74,95

... Diablo ... DV x79,95 DM

Die Fugger 2 DV 79,95
Die Pandorra Akte DV x79,95
DIE SIEDLER 2 DV 69,95
DISCWORLD 2 DV x79,95
Down in the Dumps DV x69,95

Dungeon Keeper DV x74,95 DM

Earth Siege 2 DV 79,95
ELISABETH I. DV 89,95
FI MANAGER '96 DV 69,95
Fantasy General DV 69,95
Fifa Soccer '96 DV 79,95
GENE MACHINE DV 69,95
Golden Gate Killer DV x69,95
GRAND PRIX 2 DV 99,95
Greg Norman UC Golf DV x49,95
Große Schlacht Ardennen DV 69,95
Große Schlacht Gettysburg DV 69,95

... Gene Wars ... DV x79,95 DM

Hardline (Scavenger) DV x59,95
Harpoon Admirals Pack DA 74,95
HIND DV i.V.
Hunter Hunted DV i.V.

Jagged Alliance - Deadly Games DV ... i.V.

Kick Off '96 DV 39,95
LANDS OF LORE 2 DV x89,95
LIGHTHOUSE DV 89,95
LINKS LS DV 89,95
Martini Racing DV 29,00
Mechwarrior 2 Spec Edt DV 79,95
Mechwarrior 2 Exp Pack DV 39,95
MEGARACE 2 DV 59,95

Missionforce Cyberstorm DV 79,95

Muppet's Inside DV 69,95
Nascar Racing 2 DV x79,95
NBA Live '96 DV 79,95
NHL Hockey '96 DV 79,95
NORMALITY INC. DV 69,95

FORDERN SIE NOCH HEUTE KOSTENLOS UNSERE PREISLISTE AN !!!

Olympic Games DA 64,95
Olympic Soccer DA 64,95

... Orion Burger ... DV x74,95

OUTLAWS DV i.V.
Phantasmagoria 2 DV x79,95
Police Quest - SWAT DA 74,95

Privateer 2: The Darkening DV x79,95 DM

Puppen, Perlen & Pist. DV 69,95
Rebel Assault 2 DV 79,95
Riddle of Master Lu DV 74,95
Ripper DV 79,95
S.T.O.R.M. DV 79,95
Schleichfahrt DV x79,95
SILENT HUNTER DV 69,95
Silent Thunder DV 79,95

... Syndicate WARS ... DV x79,95 DM

Sonic Sega PC DA x54,95
Space Hulk - Blood Angels DA 74,95

Time Commando DV x74,95 DM

The Dig DV 74,95
The Need for Speed Spec. DV 79,95
Tomb Raider DV x69,95

... Toon Struck ... DV x74,95 DM

Urban Runner Lost in town DV 74,95
Virtua Fighter PC DA 74,95
Warcraft 2 DV 79,95
WARCRAFT 2 - DATA DV 27,95
Wing Commander 4 DV 89,95
Worms DV 69,95
Worms Reinforcements DV 34,95
X-Wing vs. TIE Fighter DV i.V.
Z DV 74,95
Zork: Nemesis DV 79,95

und noch viel mehr ...

Bioforge	DV 29,95
Creature Shock	DV 24,95
Cyberia	DV 29,95
Das schwarze Auge 1	DV 29,95
Das schwarze Auge 2	DV 29,95
Der Reeder	DV 19,95
Descent	DA 29,95
Die Siedler	DV 34,95
Dune 2	DV 29,95
Earthsiege	DV 24,95
Eishockey Manager	DV 19,95
Fifa Soccer	DA 29,95
Freddy Pharkas	DV 24,95
Goblins 1 & 2	DV 24,95
Goblins 3	DV 24,95
History Line 14-18	DV 29,95
Kyrandia 3	DV 24,95
Little big adventure	DV 29,95
Magic Carpet +	DV 29,95
NHL Hockey 95	DV 29,95
Pizza Connection	DV 19,95
Police Quest 4	DV 24,95
Rebel Assault	DV 34,95
Star Trek 2	DV 24,95
Strike Commander	DA 29,95
Syndicate +	DV 29,95
System Shock	DV 29,95
Track Attack	DV 39,95
US Navy Fighter	DV 29,95
Wing Commander 3	DV 34,95

WIR FÜHREN AUSSERDEM:
• AMIGA-SOFTWARE
• SONY PLAYSTATION !!!
• SEGA SATURN
• LÖSUNGSBÜCHER
• PC-HARDWARE
• JOYSTICKS

EINFACH ANRUFEN & NACHFRAGEN WIR BERATEN SIE GERN !!!

IHR SOFTWAREHOUSE-TEAM

Versandbedingungen: Vorkasse 6,90 DM pro Paket (Euroscheck)
Ab 250.- DM Softwarewert Portofrei • Versandkosten per Nachnahme 10,50 DM + NN-Gebühr
Wir berechnen 20 - DM Kostenpauschale bei annahmeverweigerter Lieferung.

DV = komplett deutsch • DA = deutsche Anleitung
EV = englische Version • i.V. = in Vorbereitung
x = Spiel war bei Anzeigendruck noch nicht erhältlich
Irrtümer vorbehalten, Topseller solange Vorrat reicht.

DAS TESTURTEIL

Die Bewertung
Sie dürfen auf die kompetente und ehrliche Berichterstattung in PC Action zählen. Wir können Ihnen wertfrei zeigen, welches Spiel sich für Ihre Ansprüche am besten eignet. Für jedes Genre haben wir Spezialisten, deren erstes Produkturteil noch in einer Teamentscheidung überprüft wird. Die Darstellung des Testurteils gliedert sich dabei in drei Bereiche:

- Produktinformation
- Produktbewertung
- Produktinhalte.

Die Goldene CD-ROM
Besonders bemerkenswerte Spiele bekommen von uns die Goldene PC Action CD-ROM verliehen. Sie ist an keine Prozentwertgrenze gebunden, sondern wird in einhelliger Meinung von der Redaktion verteilt. Spiele, die dieses Aushängeschild tragen, zeichnen sich durch derzeit unerreichten Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Eigenschaften aus. Mit einem Wort: Spiele mit der Goldenen PC Action CD-ROM können Sie sich bedenkenlos zulegen.

KOMPLETTLÖSUNG - CHEATS IN PC ACTION 03/96 (9)

(1) Mindestens: 486/33, 6 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
(2) Empfohlen: Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
(3) Technik: SVGA/SB
(4) Handbuch: deutsch — Multiplayer: kein Multiplayer-Modus (11)
(5) Sprache: deutsch — CD/HD: 300 MB/1-140 MB (12)
(6) Hersteller: Telstar — Preis: ca. DM 100,- (13)
(7) Grafik: 75% — Sound: 70% — Genre: Action

SAVEGAME UPDATE PATCH CHEAT DEMO (10)

(8) 75%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft (14)

1. Die laut Hersteller empfohlenen Mindestanforderungen, um das Spiel überhaupt starten zu können.
2. Die von der Redaktion während des Testvorgangs herausgefundenen Anforderungen, um das Spiel vernünftig oder optimal spielen zu können.
3. Das technische Leistungsvermögen eines Spiels und die Leistungsbandbreite der Bild- und Tonausgabe.
4. Die in Handbüchern verwendete Sprache und Besonderheiten in der Ausstattung.
5. Die im eigentlichen Spiel verwendete Sprache und deren Anteil.
6. Der Hersteller des getesteten Spiels.
7. Technische und ästhetische Qualität der Bild- und Tonausgabe.
8. Das Kriterium zur Kaufentscheidung. Hier fließen die Grafik- und Soundwertung mit Komponenten wie Motivation, Bedienungsqualität und Spielspaß zusammen und ergeben eine Gesamtwertung, die das Spiel innerhalb seines Genres einordnet.
9. Sollten Sie diesen Balken über einem Bewertungskasten finden, dürfen Sie innerhalb der nächsten zwei Ausgaben mit umfangreichen Spieletips rechnen. Programme, die bei uns soviel Platz eingeräumt bekommen, sind ihr Geld auf jeden Fall wert.
10. Enthält der Bewertungskasten dieses Icon, befinden sich zu dem Spiel auf der Cover-CD-ROM Demo- oder Supportprogramme.
11. Integrierte Mehrspieler-Optionen.
12. Der Datenumfang auf der CD-ROM und auf der Festplatte (nach Installation).
13. Der empfohlene Verkaufspreis des Herstellers, der meist deutlich über dem gängigen Straßenpreis liegt.
14. Angabe der Bestandteile, die den Inhalt und Ablauf eines Spiels bestimmen (strategische und wirtschaftliche Komponenten, Actionelemente und Puzzledichte).

PC Action 8/96

»Z hat ordentlich aufgeräumt. All die kleinen Details bei ›C&C‹ und ›Warcraft 2‹, die mich immer geärgert haben, wurden effektiv beseitigt.«

PC Games 8/96

»Z ist anders, schneller, strategischer, actionreicher, raffinierter und vor allem hektischer als jedes andere Echtzeit-Strategiespiel – der pure Adrenalinstoß.«

Power Play 9/96

»Z ist für mich das gelungenste Action-Strategie-Spiel, denn es vereint die Begriffe Action und Strategie ein wenig inniger als ›Warcraft 2‹ und ›C&C‹.«

Z verbindet das Beste aus der Welt der intelligenten Strategiespiele mit den Anforderungen und Möglichkeiten der fortgeschrittenen Action-Techniken in einer fantastischen Echtzeit-Umgebung...

- 20 Level voller Herausforderungen auf 5 lebensgefährlichen Planeten
- 6 Arten von Robotern, die bis zu 40 verschiedene Aktionen durchführen können
- 11 Waffenarten, von Gatlinggewehren über Raketenwerfer bis zu Panzern
- Modem, Nullmodem und Netzwerkoption für bis zu 4 Spieler
- Spezielle Features, die auf anspruchsvolleren PCs automatisch zur Verfügung stehen: Echtzeit-Spritescaling, Rotation und SVGA Modus
- Über 30 Minuten humorvolle 3D-Intro- und Zwischensequenzen in digitalem Stereosound
- Unzensierte, komplett deutsche Version

Z

THE BITMAP BROTHERS

CMDR: ZOD

The BITMAP BROTHERS

Renegade

WARNER INTERACTIVE

Internet: http://www.bitmap-brothers.co.uk

©1996 The Bitmap Brothers. Published under exclusive licence from The Bitmap Brothers by Renegade Software. Renegade Software is a Warner Interactive Company.
A Time Warner Interactive Company. Distributed by Virgin Interactive Entertainment.

Master of Orion 2

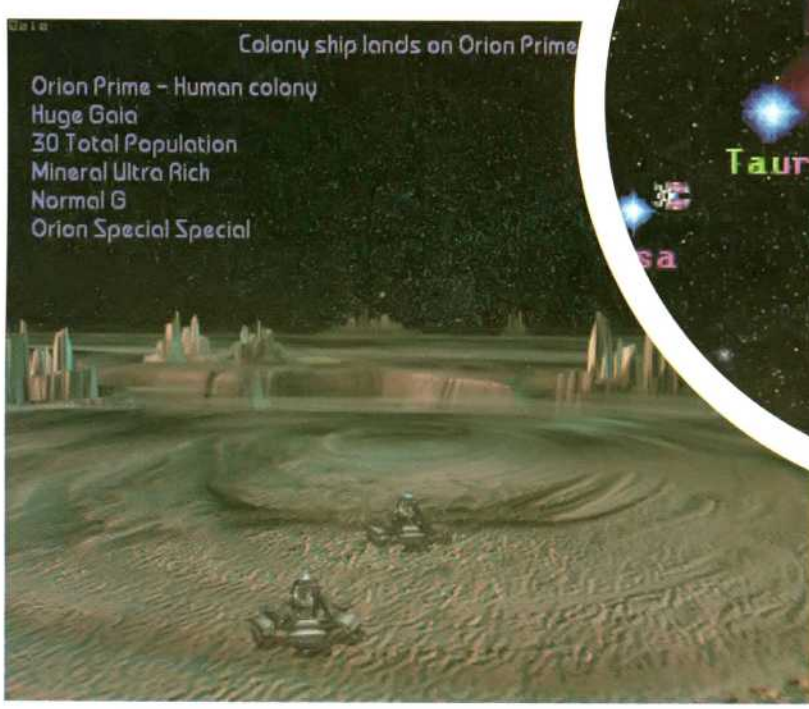
KIND OF MAGIC

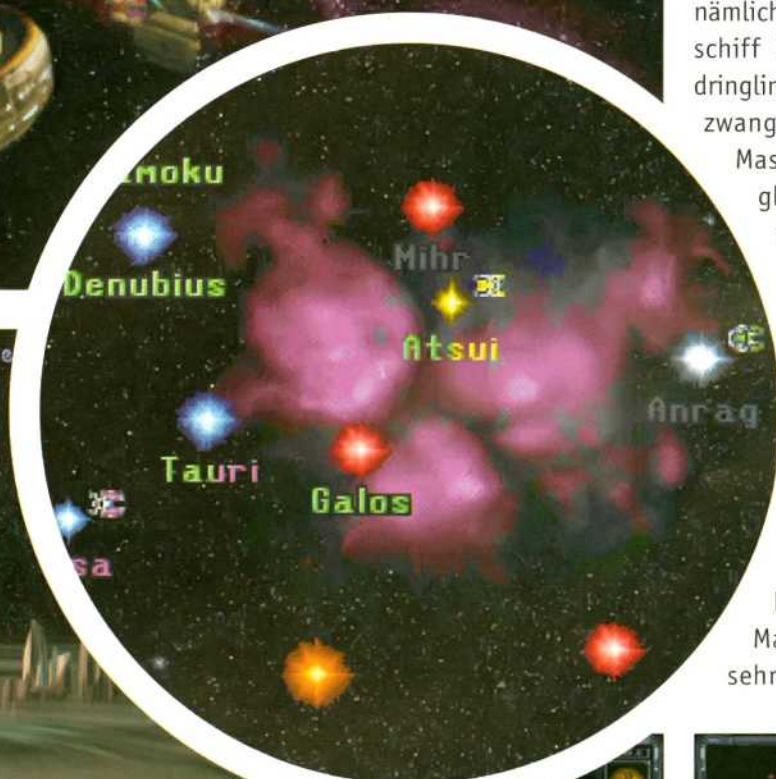
MicroProse ist für seine hervorragenden Strategiespiele bekannt, von denen viele zu Klassikern avanciert sind. Größtenteils muß man diesen untadeligen Ruf allerdings auf Sid Meier zurückführen. Anscheinend geht es auch ohne ihn, wie der dritte Teil der Master-Serie beweist.

In Master of Orion trug sich der seltene Zufall zu, daß mehrere intelligente Rassen zum gleichen Zeitpunkt die interstellare Raumfahrt entdeckten. Die folgende Expansion und Kolonisierung führte zu einem baldigen Kontakt der Völker. Handel, Diplomatie und auch der eine oder andere Krieg bestimmten das Universum. Ganze Planeten wurden entvölkert und verwüstet. Alle 50 Jahre traten die Anführer der verschiedenen Rassen zusammen, um einen Herrscher zu wählen, damit die Kriege ein Ende finden sollten. Außerdem gab es da noch Orion, der den Legenden zufolge Heimatplanet einer weitentwickelten Rasse war. Wohin dieses Volk verschwunden ist, blieb unbekannt. Über die Existenz von Orion ließ sich aber nicht streiten. Der begehrenswerte Planet wurde nämlich von einem riesigen Raumschiff bewacht, das jeden Eindringling zerstörte oder zur Flucht zwang. Die Vorgeschichte von Master of Orion 2 ist nahezu gleich geblieben. Jedoch tauchen aus den Tiefen des Weltraums immer wieder Schiffe der Antarana auf, zerstören einen Planeten und verschwinden wieder. Nur eine vereinigte Galaxis könnte dieser neuen Gefahr trotzen.

Komplex

Master of Orion 2 ist ein sehr kompliziertes und viel-





EINE NEUE KOLONIE IST GEGRÜNDET. ES WIRD NOCH ETLICHE JAHRE DAUERN, BIS SIE EINE STÜTZE DES IMPERIUMS IST.

DER SPACEDRACHE IST EIN GEFÄHRLICHES MONSTER.

IN GRÖSSEN GALAXIEN IST DIE ZOOMFUNKTION NÜTZLICH.

schichtiges Strategiespiel. Es muß eine riesige Masse an wichtigen Entscheidungen getroffen werden. Die Möglichkeiten sind hier sogar noch zahlreicher als bei Civilization 2, wie allein schon die Benutzeroberfläche zeigt. Nachdem man die ersten Einstellungen getroffen hat, findet man sich in der Galaxisübersicht wieder. Von dort aus wechselt man in das Menü, um ein Spiel zu speichern oder zu laden, die Optionen einzustellen oder den Sound abzuschalten. Ganz rechts oben ist das Sternendatum vermerkt. So weiß man genau, wann die nächsten intergalaktischen Wahlen anstehen oder der nächste Sternenkreuzer fertig wird. Gleich darunter ist das Guthaben an Credits sowie die Schwankung zum nächsten Zug vermerkt. Ein Klick darauf, und man darf die Steuerrate ändern. Als nächstes kommt die Flottenunterstützung. Einige technische Errungenschaften und die Anzahl der Sternenbasen erhöhen diesen Wert. Man sollte niemals eine größere Flotte bauen, als man auch mit Nachschub versorgen kann. In der Mitte steht die Nahrungsmittelproduktion des ganzen Imperiums. So weiß man immer sofort ganz genau, ob auch wirklich genügend Lebensmittel vorhanden sind. Ansonsten verhungern die Bevölkerungen auf einigen Planeten. Eng damit zusammen hängt die Anzahl der Frachter. Diese werden benötigt, um Nahrungsmittel und Kolonisten zu anderen Planeten zu schaffen. Sowohl noch frei verfügbare Frachter als auch der Gesamtwert sind angezeigt. Das letzte Fenster zeigt Forschungsergebnisse. Hier gibt es sowohl eine Prozentangabe als auch eine Rundenanzahl. Der Prozentwert sagt die Chance der Entdeckung für die nächste Runde voraus, während die Runden die maximale Dauer beschreiben. Damit ist aber erst ein Viertel der Oberfläche dargestellt!

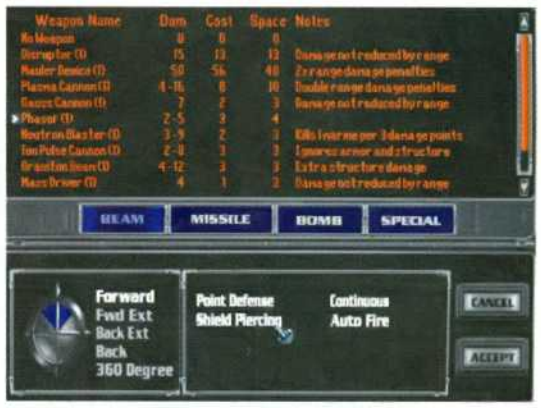
OB FEINDLICHE SCHIFFE ODER SPACE-MONSTER, ZU JEDEM GEGNER LÄSST SICH EIN STATUSFENSTER ÖFFNEN.

DESIGNERSTÜCK

Sämtliche Schiffe werden wie beim ersten Teil entworfen und anschließend nach Plan gebaut. Der Entwurf selbst verschlingt dabei noch keine Mittel. Eine schlagkräftige Flotte deckt jeden Bereich ab, was einzelne Schiffe nicht können. Unterschiedliches Design bei jedem Schiff führt zu effektiven Spezialisierungen. Besitzt man bei Master of Orion 2 ein Dutzend Schiffe oder mehr, kann jedes einzelne unterschiedlich bewaffnet und ausgerüstet sein. Je nach Ausstattung ist ein Schiff für betimmte Aufgaben prädestiniert. Dazu gehören Bomber, kleine Fighter, riesige Raumgleiterträger und auch der eine oder andere Todesstern. Letzterer gehört zu den zwei neuen übergroßen Schiffsklassen, die eventuell sogar über einen Superlaser verfügen, wie man ihn aus Star Wars kennt. Um so ein Weltraum-Ungetüm herzustellen, braucht der Planet natürlich auf alle Fälle eine Raumstation. Schließlich kann so ein Schiff nicht von der Oberfläche starten!

Zuerst wählt man immer die Größe des Schiffs. Triebwerk, Computer, Panzerung und Schilde entsprechen automatisch immer den letzten Errungenschaften der Technik. Man muß sich also nur noch um die Bewaffnung und Auswahl der Spezialsysteme kümmern. Durfte man beim ersten Teil nur drei solcher extrem nützlichen Extras in jedes Schiff packen, sind es jetzt immerhin acht. Dafür stehen jetzt auch nach längerer Forschung erheblich mehr Specials insgesamt zur Verfügung. Ähnlich einfallsreicher ist jetzt auch die Bewaffnung. Diese unterteilt sich in vier Gattungen. Strahlenwaffen treffen sofort und lassen sich nicht von ECMs (Electronic Counter Measures) verwirren. Dafür feuern sie bevorzugt in eine Richtung, so daß man das Schiff zuvor oft wenden muß. Raketen und Torpedos verfolgen ihr Ziel und lassen sich aus jeder Position starten. Bomben dienen nur der effektiven Zerstörung von Planeten und deren Bevölkerung. Letztendlich zur Spezialbewaffnung gehören viele neue Features, wie zum Beispiel Abfangjäger-, Fighter- und Bomberschwadronen oder auch Tractorbeams, Pulsars, Anti-Missile Rockets oder auch der Superlaser (Stellar Converter).

Einige Waffen lassen sich noch modifizieren: Beamwaffen können in einer schweren Ausführung (mehr Schaden, größere Reichweite), mit länger anhaltendem Strahl (bessere Trefferchance), Schilde durchschlagend (Schilder werden ignoriert), Autofire (Waffe schießt dreimal), panzerbrechend (Panzerung wird ignoriert) oder Point Defense (kleinere, ähnlich effektive Spezialausführung) gebaut werden. Darüber hinaus lassen sich nicht alle Beamwaffen von Anfang an in alle Richtungen abfeuern. Für Raketen und Torpedos gibt es wieder andere Modifikationen. Dazu gehören zum Beispiel stärker gepanzerte (werden nicht so leicht abgeschossen), schnellere (sind unter anderem schwerer zu treffen) und Mirv-Versionen (tragen mehrere Sprengköpfe). Um alle Modifikationen auch zu bekommen, muß man technisch schon weiter fortgeschritten sein. Jede Modification ist nebenbei natürlich kostspieliger und nimmt mehr Platz in Anspruch.



JEDE RUNDE ERHÄLT MAN EINE KURZE ZUSAMMENFASSUNG DER EREIGNISSE. (UNTEN). EINE KLEINE DREHUNG AN DER STEUERSCHRAUBE! (RECHTS)

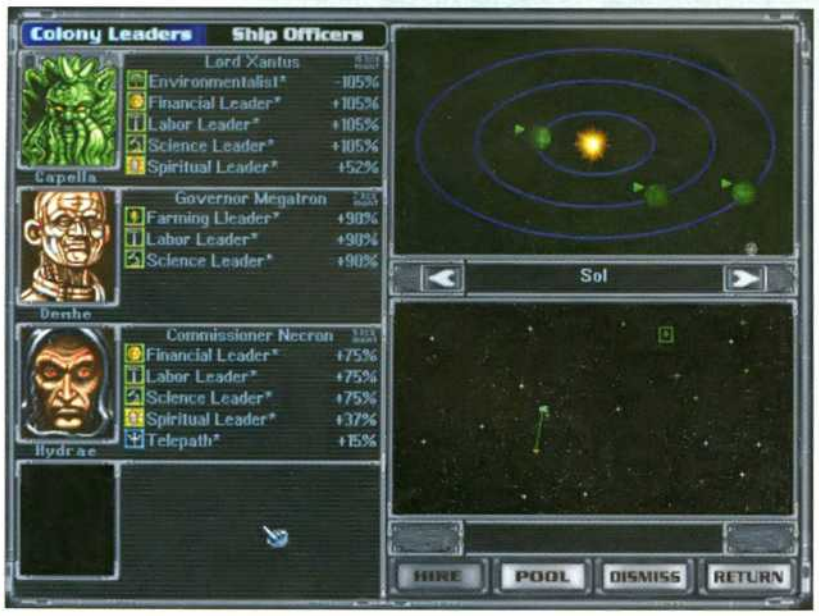
DAS KOLONIE-MENÜ IST ÜBERSICHTLICH GESTALTET UND ENTHÄLT ALLE NOTWENDIGEN INFORMATIONEN. VON HIER AUS WIRD DAS IMPERIALE MANAGEMENT ZUM KINDERSPIEL.

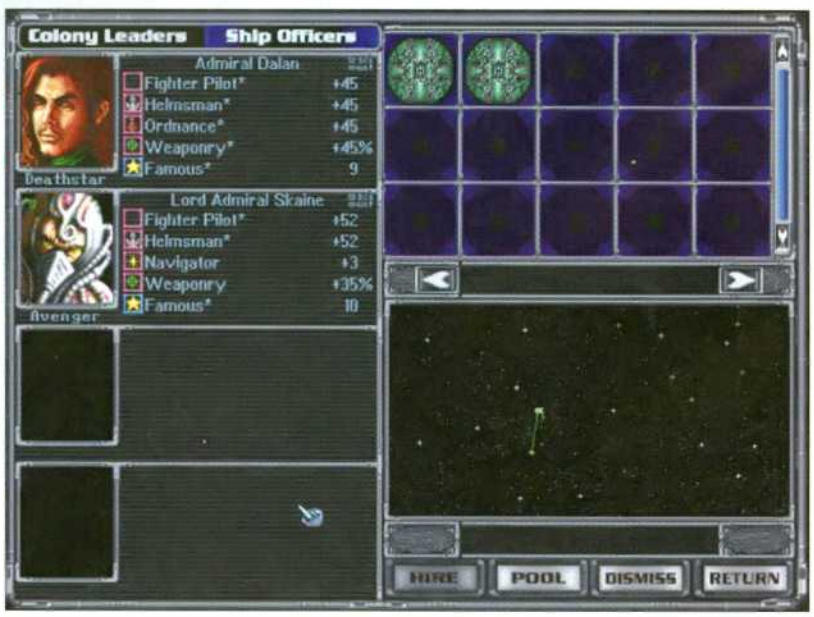
Vielschichtig

Natürlich kann man jedes System einfach anklicken, worauf ein Fenster mit Sonne und zugehörigen Planeten aufgezogen wird, falls das System bereits erforscht ist. Bewegt man den Mauszeiger auf einen Planeten, erhält man schon die wichtigsten Informationen über ihn. Es geht aber auch leichter. Will man nur seine Kolonien begutachten, so reicht ein Klick auf den „Colonies"-Button. Für alle wichtigen Buttons gibt es natürlich auch alternativ Hotkeys für eine kombinierte Tastatur-Maus-Steuerung. Eine Liste aller Kolonien erscheint, die man nach verschiedenen Aspekten sortieren kann. Will man beispielsweise wissen, welcher Planet den nächsten Todesstern am schnellsten baut, ordnet man die produktivsten Planeten oben an. Das Colony-Menü ist extrem praktisch. Von hier aus lassen sich alle wichtigen Einstellungen vornehmen. Ein Klick auf den Namen der Kolonie, und man befindet sich auf der Planetenoberfläche. Die Aufteilung der Bevölkerung in Farmer, Arbeiter und Wissenschaftler ist in der Mitte. Mit Drag & Drop bewegt man sie in eine andere Sparte oder sogar von einem Planeten auf den anderen. Klickt man in die rechte Produktionsspalte, sieht man alle zukünftigen Produktionen der Kolonie. In der Fußspalte befinden sich zudem vier Fenster, die Auskunft über die Kolonie unter dem Mauszeiger, ihre Produktion und Position in der Galaxis sowie die oben erklärten allgemeinen Daten des Imperiums geben. Än-

HELDENHAFT

Es wird sich noch jeder an die Helden von Master of Magic erinnern, die es in höheren Stufen alleine mit ganzen Armeen aufnahmen. Auch in Master of Orion 2 gibt es wieder Helden. Je nach Ruhm, Geld und Imperiumsgröße klopfen mehr oder weniger kompetente Herren an und fragen nach Arbeit. Dafür verlangen sie eine einmalige Gebühr bei der Einstellung, und anschließend verursachen sie laufende Kosten, deren Höhe von ihrer Stufe abhängt. Grob unterscheiden sich diese Helden in zwei Arten. Am Anfang des Spiels sind auf alle Fälle die Kolonieverwalter wichtiger. Durch ihr Wissen erhöhen sie Produktion, Moral, Ruhm, Kapitalbeschaffung, Diplomatie und Wissenschaft, verringern die Umweltverschmutzung, forschen selbst oder entlarven feindliche Spione. Andere Helden haben sich auf die Kommandantur spezialisiert. Unter ihrer Führung fliegen Schiffe schneller, haben bessere Trefferchancen, werden selbst nicht so leicht getroffen und im Kampf repariert. Manche Fähigkeiten dieser Piloten gelten nur für einzelne Schiffe oder die ganze Flotte. Ein Held kann also im späteren Spiel die Effizienz eines ganzen Systems mit all seinen Planeten oder die Angriffsstärke verdoppeln. Dafür bezahlt man dann gerne sein oftmals nicht geringes Gehalt.





dert man also etwas auf einem Planeten, sieht man sofort, welche Auswirkungen das auf alle anderen Kolonien hat.

Spezifiziert

Die nächsten Menüpunkte sind nicht mehr ganz so umfangreich. Sollte man in einer größeren Galaxis spielen, ist der zweite Button, „Planets", sehr hilfreich. Sämtliche erforschten und noch unbesiedelten Planeten sind dort aufgeführt. Wenn also das Ziel für das nächste Kolonieschiff ausgewählt werden soll, wechselt man am besten in dieses Menü. Ähnlich informativ ist das Flottenmenü. Dort sieht man alle Schiffe aufgelistet. Ein Statusfenster gibt Auskunft über Crew und Design. Sämtlichen Schiffen lassen sich selbstverständlich auch aus diesem Menü Befehle geben. Unter „Leaders" sind schließlich alle Anführer mit ihren Fähigkeiten und Kosten aufgeführt. Diplomatische Beziehungen zu anderen Rassen nimmt man logischerweise mit dem Button „Races" auf. Dort erhält man alle benötigten Informationen und kann seine Agenten als Sicherheitsdienst, Saboteure oder Spione einsetzen. Der „Info"-Button letztendlich erstellt mehrere Statistiken, anhand derer man seine eigene Macht mit der des Gegners vergleichen kann. Für größere Galaxien steht eine vierstufige Zoomfunktion zur Verfügung.

Anwenderfreundlich

Das alles mag kompliziert klingen und ist es auch! Es dauert etliche Stunden, bis man mit dem System vertraut ist. Aber dann hat man alle Vorzüge dieser wirklich genial durchdachten Oberfläche im Griff und kann mit wenigen einfachen Mausklicks sein Imperium kontrollieren. Die Steuerung an sich ist eigentlich relativ einfach. Da sie aber so viele unterschiedliche Aspekte berücksichtigen muß, verliert man am Anfang leicht den Überblick. Aber auch das Spiel selbst ist nur Strategie-Freaks anzuraten. Spätestens mit der zehnten Kolonie wird eine koordinierte Planung schwierig. Man weiß einfach nicht mehr, wer was produzieren soll, und schon gar nicht, wo und wie man das neue Schiff einsetzt. Der Computer hat damit natürlich keine Probleme. Hier streichen viele die Fahne und geben auf. Aber gerade durch diese hohe Komplexität wird das Spiel interessanter. Es ist eine Herausforderung, dieses detaillierte Spiel bis in die letzte Nuance zu meistern, auch wenn es einem am Anfang nahezu unmöglich erscheint. Mitschuld ist hier auch das komplexe Wirtschaftssystem.

Wirtschaftssim?

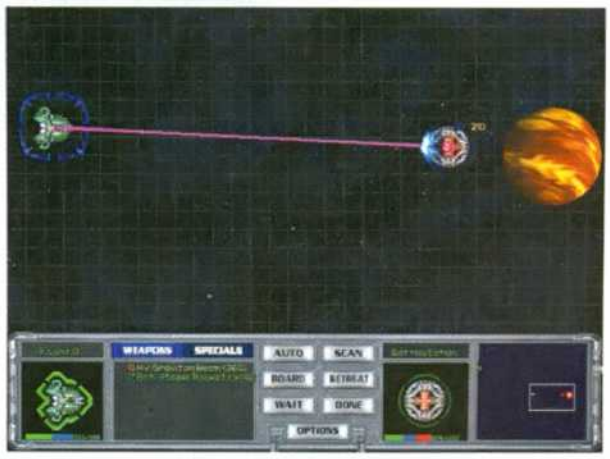
Jeder Planet teilt seine Bevölkerung in drei Arbeitsbereiche ein: Farmer für die Nahrungsmittelproduktion, Arbeiter für die Materialproduktion und Wissenschaftler für die Forschung. So weit, so gut. Arbeiter sorgen aber für eine höhere Kapitalbeschaffung als Farmer, die wiederum mehr Geld zur Verfügung stellen als Wissenschaftler. Darüber hinaus können Planeten

STAR WARS

Wählt man zu Beginn keinen strategischen Kampf, gewinnt das Spiel an strategischer Tiefe. Bei sämtlichen späteren Konfrontationen muß man dann selbst Hand anlegen. Alternativ kann man dann natürlich auch die Steuerung dem Computer überlassen und sich zum Zuschauer degradieren. Wählt man hingegen strategischen Kampf, so erhält man später nur das Resultat der Schlacht ohne genauere Informationen. Gerade im späteren Spiel weiß man dann nicht genau, warum man jetzt gewonnen oder verloren hat. Außerdem steuert der Computer die Schiffe alles andere als perfekt, so daß man ohne größere Probleme eine gleichwertige Flotte besiegt.

Nachdem man bei Master of Orion 2 im Vergleich nur sehr wenige Schiffe besitzt, wird jedes auch einzeln gesteuert. Ebenso lassen sich in jedem Schiff die Waffen einzeln anwählen. Anders als beim Vorgänger beendet der Computer sofort das Feuer, wenn der Gegner zerstört ist. Dem noch verbleibenden Zerstörungspotential darf man dann ein neues Ziel zuordnen. Die Schutzschilde jedes Schiffs sind in Zonen unterteilt. Zuerst reduziert sich jeder einzelne Treffer um die Schildklasse. Was übrig bleibt, schwächt die Schilde, zerstört die Panzerung und beschädigt schließlich die inneren Komponenten mit der Besatzung in dieser Reihenfolge. Ein weiteres neues Feature erlaubt dem Spieler, andere Schiffe zu kapern. Es kommt dann zu einem Kampf zwischen den Mannschaften. Wird er erfolgreich beendet, darf man seine Eroberung noch im gleichen Kampf einsetzen. Eine recht effektive Methode, da man eroberte Schiffe gegen Geld verschrotten oder umbauen und weiterverwenden kann. Technisches Gerät, das man selbst noch nicht erforscht hat, darf man natürlich behalten.

Der hohe Anspruch des taktischen Kampfs entsteht auch wieder nur durch die hohe Anzahl der ausschlaggebenden Möglichkeiten. Mit welcher Waffe schießt man auf welche Gegner? Fliegt man auf die feindlichen Schiffe zu, um die Trefferchance zu erhöhen, oder hält man sich zurück? Können die Waffen in jede beliebige Richtung feuern, so daß man dem Gegner das noch stärkste Schildsegment zuwendet? Soll man einen Kaperversuch wagen? Ist die andere Rasse im Kampf Mann gegen Mann vielleicht unterlegen? Schafft man es, die zahlenmäßig stärkere Flotte des Gegners zu dezimieren und dann zu flüchten? All diese Fragen sind von



vielen kleinen Besonderheiten abhängig. Die größte Rolle spielt sicherlich das Design des Schiffs sowie seine Besatzung, die übrigens an Erfahrung gewinnt. Aber auch die Fähigkeiten der Rasse im Raumkampf dürfen nie außer acht gelassen werden. Es wird etliche Gefechte dauern, bis man das eigene und gegnerische Potential einzuschätzen vermag. Baut man dann seine Schiffe zur Nutzung neuer Technologien um, muß man sich auch dann wieder mit dem neuen Design vertraut machen.

NICHT EINMAL PLANETEN SIND FÜR IMMER. EIN ORDENTLICHER TODESSTERN KANN GANZE PLANETEN ZERSTÖREN. ZURÜCK BLEIBT EIN ASTEROIDENFELD, DAS EINE BENACHBARTE KOLONIE UNTER GROSSEN ANSTRENGUNGEN WIEDER ZU EINEM PLANETEN ZUSAMMENFÜGEN KÖNNTE. (OBEN).

DIE FORSCHUNG UNTERTEILT SICH IN ACHT VERSCHIEDENE BEREICHE, NÄMLICH CONSTRUCTION, CHEMISTRY, COMPUTERS, PHYSICS, POWER, SOCIOLOGY, BIOLOGY UND FORCE FIELDS. JEDE ERRUNGENSCHAFT ENTHÄLT EIN BIS DREI ERFINDUNGEN, ZWISCHEN DENEN MAN WÄHLEN MUSS.

anstelle der Materialproduktion Handelsgüter herstellen, die automatisch verkauft werden. Credits werden für den Unterhalt der Gebäude auf den Planeten und Raumstationen benötigt. Hat man nicht ausreichend viele Raumbasen, muß auch dieser Flottenteil aus den Geldreserven direkt bezuschußt werden. Wie man aus Civilization und Master of Magic weiß, ist es nicht gerade gut, kein Geld mehr zu haben. Zum einen wird man schrecklich unflexibel. Man hat vielleicht nicht mehr genügend Mittel, um einen hervorragenden Anführer anzuheuern. Oder feindliche Schiffe fliegen auf einen unverteidigten Planeten zu. Jetzt würde man der Kolonie schnell gerne eine Raketenbasis, ein Jägergeschwader, planetare Schilde oder eine Batterie Strahler kaufen. Ebenso schlimm ist es allerdings, wenn der Unterhalt von Gebäuden nicht mehr bezahlt werden kann und diese verkauft werden müssen. Dann erhöht man eben die Steuern! Ganz so leicht ist es leider nicht. Eine höhere Steuer verringert die Materialproduktion. Soll also ein Schiff oder Gebäude in einer bestimmten Zeit fertig werden, die finanziellen Mittel gehen aber zur Neige, hat man ein echtes Problem. Eine andere Kolonie muß dann genügend Kapital bereitstellen, indem sie beispielsweise mit allen Leuten Handelswaren produziert.

Hungergefühl

Jede Bevölkerungseinheit will verköstigt werden. Besteht ein Mangel an Nahrungsmitteln, so hungert die Bevölkerung. Da-

ARCHITEKTONISCHE HÖCHSTLEISTUNGEN

Im ersten Teil konnte man nur Schutzschilde und Raketenbasen auf den Planeten errichten. Auch in diesem Punkt ist der zweite Teil eher der Nachfolger von Master of Magic. So wie man dort in jeder Stadt zahlreiche Gebäude zur Verbesserung von Produktion, Schutz und Forschung plazieren durfte, lassen sich hier die einzelnen Planeten ausbauen. Je nach Entwicklungsstufe sind das bis zu weit über 30 verschiedene Bauwerke! Genauso vielfältig sind die Auswirkungen. Nahrungsmittelproduktion, industrielle Produktion, Forschung, Kapitalbeschaffung, Moral, Orbit- und Bodenverteidigung werden durch jedes gesteigert. Darüber hinaus können nur Planeten Raumstationen bauen. Die werden dringend für die Wartung der Flotte benötigt und unterstützen im Fall eines Angriffs mit Raketen, Beamwaffen und Abfangjägern. Hat man nur wenige Planeten mit Raumstationen, so kann man auch nur eine kleine Flotte unterstützen. Sämtliche Schiffe werden natürlich nach wie vor ebenfalls von Planeten zusammengeschraubt.

Housing

Alien Control Center

Armor Barracks

Artemis System Net

Astro University

Atmosphere Renewer

Autolab

Automated Factory

Barrier Shield

Battlestation

Biospheres

Cloning Center

Core Waste Dumps

Currency Exchange

Deep Core Mine

Fighter Garrison

Flux Shield

Food Replicators

durch wird die Vermehrung gestoppt, und es kann sogar passieren, daß sich die Bevölkerung vermindert. Man braucht also immer ausreichend Nahrung für alle. Denn ohne Bevölkerung gibt es keine Produktion und Forschung. Einige Planeten eignen sich besser als andere für Landwirtschaft. Auf radioaktiven oder toxischen Planeten kann man überhaupt keine Nahrung erwirtschaften. Dieser Umstand führt zu einer Spezialisierung der Planeten. Man wird also ein bis zwei Kolonien in einer kleinen Galaxis ausschließlich der Nahrungsproduktion widmen. Über Frachter verteilt man dann das Essen auf alle anderen Kolonien. Diese Art der Versorgung hat einen Vorteil und zwei Nachteile. Das ganze Imperium arbeitet wirtschaftlicher, und lebensfeindliche Planeten können trotzdem besiedelt werden. Dafür muß man erst die Frachter bauen, sonst verhungern die Kolonisten. Im Falle eines intergalaktischen Kriegs können aber extreme Probleme auftreten. Schwirrt nämlich eine feindliche Flotte über Ihren hervorragend verteidigten Kolonien, ohne einen Angriff zu starten, blockiert sie alle

QUAL DER WAHL

Durfte man beim ersten Teil nur die Größe der Galaxis, die Anzahl der Computergegner und den Schwierigkeitsgrad bestimmen sowie seine Rasse wählen, wird man bei Master of Orion 2 von der Flut an Möglichkeiten überrascht. Über das Alter der Galaxis darf man jetzt die Wahrscheinlichkeit für mineralisch oder organisch reiche Planeten erhöhen. Zufällige Ereignisse, der taktische Kampf und die Angriffe der Antarana lassen sich nach Wunsch abschalten. Ferner dürfen jetzt bis zu acht Spieler gleichzeitig um die Vorherrschaft ringen. Wie viele davon der Computer steuert, obliegt dem Spieler.

Anschließend muß man nur noch eine Rasse auswählen. Ganz so einfach ist es leider nicht. Es eröffnen sich nämlich auch hier ganz neue Möglichkeiten. Natürlich darf man eine vorgefertigte Rasse mit allen Vor- und Nachteilen akzeptieren. Wie bei Master of Magic kann man aber auch die Rassenboni und -mali selbst verteilen. In gewissen Grenzen versteht sich. Jeder Vorteil, wie schnellere Entwicklung, kreative Forscher usw. kostet Punkte. Durch Nachteile bekommt man Punkte gutgeschrieben. Am Ende muß der Punktestand natürlich ausgeglichen sein, sonst läßt sich das Spiel nicht starten.

Als Beispiel für einen Rassenvor- oder Nachteil soll hier die Regierungsform herhalten. Es stehen Feudalismus, Diktatur, Demokratie und Unifikation zur Auswahl. Feudalismus entwickelt extrem langsam, kann dafür aber eine größere Flotte unterhalten, die sogar noch eine bessere Mannschaft hat. Diktaturen haben nur einen Vorteil. Durch die erhöhte innere Sicherheit wird feindlichen Spionen das Leben schwer gemacht. Demokratien sind in diesem Punkt sehr überempfindlich, dafür steigen sowohl Forschung und Kapitalbeschaffung stark an. Unifikation stellt die gesellschaftliche Struktur eines Insektenstaats dar. Die Produktion von Gütern und Lebensmitteln steigt stark an und Spione haben keine Chance. Hat man die Regierungsform einmal gewählt, läßt sie sich auch im späteren Spiel nicht mehr ändern.

Galactic Cybernet

Gravity Generator

Ground Batteries

Holo Simulator

Hydroponic Farm

Marine Barracks

Missile Base

Pleasure Dome

Pollution Processor

Radiation Shield

Recyclotron

Research Lab

Robo Miner Plant

Robotic Factory

Soil Enrichment

Space Academy

Spaceport

Star Base

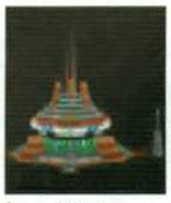
Star Fortress

Stellar Converter

Stock Exchange

Subterranean Farms

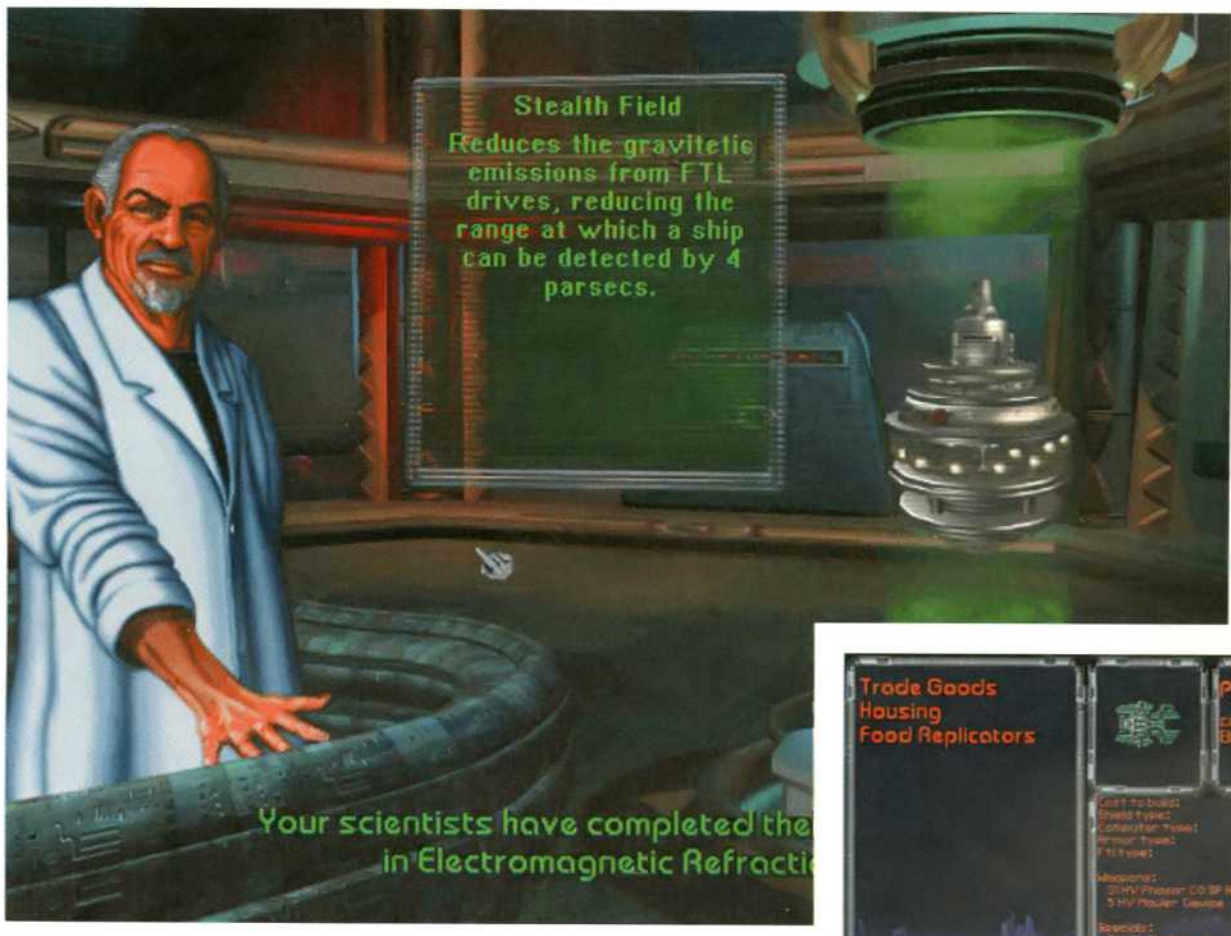
Super Computer


Warp Interdictor

Weather Controller

Cyborg

Spion



MIT DEN NEUEN TARNSCHILDEN BEREITET MAN ALLEN GEGNERN UNWILLKOMMENE ÜBERRASCHUNGEN! DIE SCHIFFE WERDEN ERST BEIM LANDEANFLUG SICHTBAR.

JEDER PLANET HAT SEINE EIGENE BUILDING LIST. IN IHR LEGT MAN FEST, WAS DER PLANET NACH UND NACH PRODUZIERT.

Frachter. Sozusagen die moderne Art der Belagerung im vierten Jahrtausend. Eine ähnliche Taktik ist natürlich auch gegen den Computer erfolgreich. Man sucht sich ein feindliches System, das über keine eigene Essensproduktion verfügt, und schickt ein beliebig kleines Schiff dorthin. Nach einigen Runden sind die Planeten ausgehungert, und die Bevölkerung auf ihnen deutlich dezimiert. Ganz ohne Bomben!

Vorgänger

Master of Orion 2 wurde ja lange unter dem Titel Master of Antares geführt. Tatsächlich ist der zweite Teil auch eher der Nachfolger von Master of Magic. Letzteres hat nämlich Pate gestanden, als es um die Entwicklung des Wirtschaftssystems ging. Mit einer Mischung aus beiden Vorläufern wird man nur in den Gefechten konfrontiert. Hier kommen sowohl Fans von Master of Magic und Master of Orion auf ihre Kosten. Veteranen aus den ersten beiden Spielen haben auch einen viel leichteren Einstieg. Hat man beide Spiele ausgiebig gezockt, so wird man sich „schon" nach ungefähr zwei bis drei Stunden einigermaßen zurechtfinden. Ansonsten sollte man bis zum ersten richtigen Spiel, bei dem man nicht nur ein bißchen probieren, sondern auch Aussicht auf einen Sieg haben will, ungefähr fünf bis zehn Stunden rechnen! Der Schwierigkeitsgrad ist in fünf Stufen einstellbar. Außerdem enthält Master of Orion 2 ein nützliches Tutorial, das den Einstieg in dieses hochkomplexe Strategiespiel zumindest vereinfacht.

Technik

Für ein Strategiespiel ist die Grafik völlig ausreichend. Die eine oder andere Darstellung hätte noch ein bißchen schöner animiert werden können. Zumindest der wichtigste Punkt der Zweckmäßigkeit wurde voll erfüllt. Größtenteils beschränken sich die Soundeffekte auf die taktische Schlacht. Hier hört man dafür die Bomben explodieren, Raketen starten, Laser brennen und Schiffe bersten. Im Hintergrund spielt eine kurzweilige Melodie. Je nach Situation wird dann und wann ein neues Thema angeschlagen.

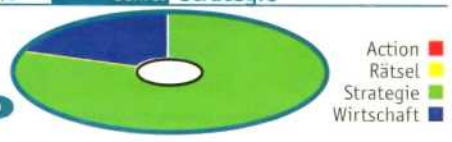
Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR

Als absoluter Fan der Master-Serie habe ich endlich bei Master of Orion 2 alle Features vorgefunden, die ich mir schon immer gewünscht habe. Zugegeben, es ist schon fast übertrieben kompliziert, und ich kann es niemandem verdenken, der vorschnell die Maus in die Ecke wirft. Sicherlich ist es sogar noch ein bißchen komplexer als Civilization 2, aber durch die anwenderfreundliche, wenn auch gewöhnungsbedürftige Steuerung wird viel wettgemacht. Der härteste Strategiehammer seit langem. Endlich auch mit Mehrspieler-Option - es dürfte nur schwierig werden, ebenbürtige Gegner zu finden.

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, CD-ROM, DOS 5.0 oder Win95		
Empfohlen:	Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD ROM		
Technik:	SVGA/SB, General Midi		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	8 Sp. am PC, Modem, Netzw.
Sprache:	deutsch	CD/HD:	370 MB/100 MB
Hersteller:	MicroProse	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 78%	Sound: 75%	Genre:	Strategie

86%



Formula 1 GP 2

Need 4 Speed special

Hol Dir Dein Rennpaket für nur 129.-

ABUSE	D	65.-	FORMULA 1 GP 2	E	69.-
AFTER LIFE	D	75.-	LANDS OF LORE 2	D	85.-
AH 64 D LONGBOW	D	75.-	NEED 4 SPEED SPECIAL	D	69.-
BAD MOJO	D	75.-	QUAKE	D	65.-
CIVILIZATION 2	D	75.-	RETURN FIRE	D	75.-
COMMAND & CONQUER	D	79.-	RIPPER	D	69.-
CONQUEST OF THE NEW WORLD	D	75.-	SIEDLER 2	D	65.-
CYBERIA 2	D	69.-	SILENT HUNTER	D	65.-
DEFCON 5	D	59.-	SILENT HUNTER	E	49.-
DIABLO	D	79.-	STAR TREK DEEP SPACE NINE	D	59.-
DIE FUGGER 2	D	75.-	VIRTUAL FIGHTER	D	75.-
DUNGEON KEEPER	D	75.-	WARCRAFT II	D	75.-
FIFA 96	D	69.-	WARCRAFT II EXP.SET	D	29.-
FIRE FIGHT	D	59.-	"Z"	D	69.-
FORMULA 1 GP 2	D	95.-	ZORK: NEMESIS	D	79.-

ANHALTEN **BESTELLEN** GASGEBEN

0180 5 130 530

BORIS GAMES
is a Trademark of
MEDIA PUBLISHING

Versand und Verpackung je Bestellung DM 9,-

★★★

Irrtum vorbehalten.

BORIS GAMES

Syndicate Wars • Action/Strategie

TOTALER KRIEG

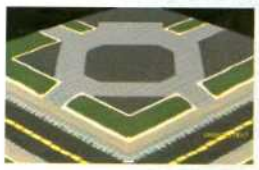
Eines ist allen Bullfrog-Spielen gemein: Sie sind innovativ, technisch auf höchstem Niveau und bieten eine unvergleichliche Atmosphäre. Nicht anders verhält es sich mit Syndicate Wars, der Fortsetzung zum Action-Strategie-Hit des Jahres 1993, der in technischer Hinsicht enorm weiterentwickelt wurde.

Eines gleich vorweg: Wem schon der Vorgänger zu martialisch war, braucht sich für den zweiten Teil gar nicht zu interessieren. Denn Bullfrog nimmt in Syndicate Wars kein Blatt vor den Mund und hat sich beispielsweise die Maxime gesetzt, daß wirklich alles auf dem Bildschirm zerstörbar sein soll. Nicht nur, daß Passanten gemeuchelt und die vielen auf den Straßen herumfahrenden Hover-Cars in die Luft gesprengt werden können. Nein, auch ganze Hochhäuser können mittels Atomschlag oder mehrerer Raketen gesprengt werden.

Die Story ist einige Jahre nach den American Revolt-Zusatz-Missionen des ersten Teils angesiedelt. Ein Syndikat ist aus den erbitterten Vormachtkämpfen der Vergangenheit als Sieger hervorgegangen und hat die Kontrolle über die gesamte Weltbevölkerung übernommen. Alle Menschen laufen mit kleinen Chips in den Köpfen herum, die ihnen eine heile Welt vorgaukeln. Doch plötzlich versagen einige der Implantate ihren Dienst und die Menschen wenden sich einer neuen Sekte zu, die mit Waffengewalt versucht, die Welt von der Herrschaft des Syndikats zu befreien. Als Spieler dürfen Sie sich für eine der beiden Parteien entscheiden und haben entsprechende Aufträge zu erfüllen. Auf Seiten des Syndikats geht es in 23 Missionen um die Niederschlagung der „Church of the New Epoch" und das Aufdecken der Chip-Fehl-

LEVEL-DESIGN

Großen Wert legte das Team um Bullfrog-Chef Peter Molyneux auf das Level-Design. Dies ist ein Punkt in der Spiele-Entwicklung, an dem Programmierer und Grafiker Hand in Hand arbeiten. Gutes Level-Design bietet ständige Anreize weiterzuspielen, ohne aber den Spieler zu überfordern. Schwierigkeitsgrade müssen wohlbalanciert sein und den Anforderungen eines Levels muß immer ein ausreichender Belohnungsaspekt gegenüberstehen.



Das Team beginnt ein Level-Design immer mit der Festlegung des Terrains. Die Plazierung von Straßen, Böschungen, Wasser, Wiesen und Hügel hat einen grundlegenden Anteil am Spielablauf.

Auf den Untergrund werden die Stadtelemente aus Polygon-Körpern gesetzt, deren Oberfläche mit Texture Mappings überzogen wird.

Viele Details, wie die dynamischen Lichteffekte der Straßenlaternen, werden eingesetzt und beginnen, der Szenerie Leben einzuhauchen.

Zum Ende wird die Stadt belebt. Verkehr und Einwohner verfügen über eine gewisse Intelligenz und sind individuell programmiert.

PASSANTEN LEBEN IN DEN STRASSEN DER DÜSTEREN STÄDTE AUFGRUND DER TOTALE ÜBERWACHUNG GEFÄHRLICH.

SIE SIND DIE HERRSCHER DER STRASSENSCHLUCHTEN: DIE AGENTEN DES SYNDIKATS UND DER SEKTE.

HAT MAN ALLE AGENTEN UNTER GEMEINSAMER KONTROLLE STELLT STEHT DER GEBALLTEN FEUERKRAFT NICHTS IM WEGE.

BESONDERS DIE SPEKTAKULÄREN, ECHTZEITBERECHNETEN LICHTEFFEKTE SCHAFFEN EINE EINMALIGE ATMOSPHÄRE.

schläge. Im Dienst der Sekte darf man sich in 26 Einsätzen bis zur endgültigen Beseitigung des Syndikats durchschlagen.

Action-Getümmel und strategische Vorkehrung

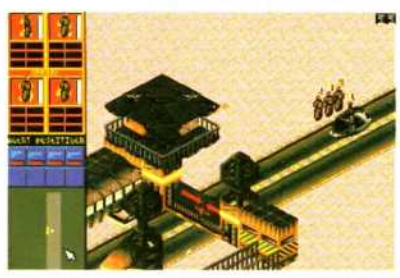
Vor jeder Mission ist ein Besuch im Forschungslabor obligatorisch, da hier neue Untersuchungen in den Bereichen Waffen und Cyborgausstattung in Auftrag gegeben werden können. Neuentwickelte Objekte sind dann in der Waffenkammer und im Ausstattungsraum Ihrer vierköpfigen Cyborg-Truppe verfügbar. Natürlich muß jede entwickelte Waffe oder Erweiterung auch noch für teures Geld gebaut werden, bevor eines der Teammitglieder mit ihr ausgestattet werden kann. Trotz der unbestreitbaren Vorteile stärkerer Waffen ist es ebenso wichtig, verbesserte Versionen aller Körperteile zu entwickeln. Sonst kann es passieren, daß ein Cyborg aufgrund seiner geringen Intelligenz einen Gegner in fünf Meter Entfernung mit einem Raketenwerfer bekämpft oder einer Zielperson wegen zu langsamer Beine nicht folgen kann, um den guten alten Überzeug-Strahler anzuwenden.

Per E-Mail werden Ihrer Crew Missionen in einer oder mehreren Städten angeboten, wobei gegen Bezahlung weitere Informationen abgefragt werden können.

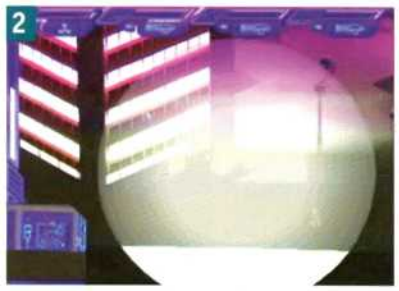
Die Einsatzgebiete sieht man aus der bekannten isometrischen Perspektive. Allerdings zeigt sich hier schon mit dem ersten Tastendruck, was Bullfrog diesmal mit seinen Kenntnissen in Sachen 3D-Engine angestellt hat. Die gesamte Darstellung ist frei dreh- und skalierbar und die futuristischen Stadtansichten drehen und wenden sich auf Befehl um die Cyborg-Truppe. Der Blickwinkel in das Szenario ist völlig frei wählbar. Zugegebenermaßen ist dieses Schauspiel nur auf bester PC-Hardware ein Augenschmaus. Während des Spiels kann so die

3 JAHRE DANACH

Vergleicht man die Standbilder von Syndicate und Syndicate Wars in grafischer Hinsicht, mag manchem der zweite Teil fast wie ein Rückschritt vorkommen. Vor allem im VGA-Modus vermißt man viele Details. Dafür bietet der zweite Teil die Möglichkeit, aus einem fast frei bestimmbaren Winkel aus jeder Richtung die Gruppe zu beobachten. Dazu gibt es ungefähr doppelt so viele Waffen wie im Vorgänger, die auch in ihrer Wirkung viel spektakulärer sind. So muß man im späteren Verlauf des Spiels nicht einfach einzelne Gegner verfolgen und ausschalten, sondern kann gleich ganze Gebiete dem Erdboden gleichmachen. An den Mission-Briefings vor den Einsätzen hat sich dagegen wenig verändert.



SONIC PC



1. AUS GERAUMER ENTFERNUNG WIRD EINE ATOMARE GRANATE GEWORFEN. 2. BEIM AUFPRALL SIEHT MAN DEN VERRÄTERISCHEN WEISSEN BLITZ. 3. DEM HÄLT KEIN GEBÄUDE STAND.

DAS HOCHHAUS BRICHT IN SICH ZUSAMMEN. 4. NACHDEM DER RAUCH VERFLOGEN IST, SIEHT MAN DAS ERGEBNIS. WO GERADE NOCH EIN GANZES HOCHHAUS STAND, IST NUN NUR NOCH EIN TRÜMMERFELD ZU SEHEN.

Perspektive ständig dem Geschehen angepaßt werden, und wenn die Agenten hinter einer Häuserecke verschwinden sollten, folgt man ihnen einfach. Über eine kleine Radarkarte kann man wie gewohnt die Ziele ausmachen, die man mit einem Mausklick auf die entsprechende Stelle ansteuert. Je nach Wunsch kann man dabei die gesamte Gruppe auf einmal steuern oder jedem der vier Agenten seinen eigenen Zielpunkt zuweisen. Über eine Energieleiste werden, wie beim Vorgänger, Selbständigkeit und Geschwindigkeit der Agenten bestimmt. Um diese Funktion effektiv zu nutzen, müssen aber erst bessere Komponenten, allen voran natürlich bessere Gehirne entwickelt werden. Hat man den Zielpunkt erreicht, zieht man je nach Auftrag die Waffen oder den Überzeugstrahler. Von eliminierten Gegnern kann man nach dem Kampf die Waffen einsammeln, sie selbst verwenden oder im Hauptquartier zu Geld machen.

Nach Abschluß jeder Mission zeigt eine kleine Statistik an, wie erfolgreich sie erfüllt wurde, wie viele Zivilisten, Soldaten und Feindagenten ausgeschaltet bzw. mit der Überzeugstrahl zum Überlaufen bewegt werden konnten und wieviel Geld man durch diese Mission verdient hat. Mit etwas Glück hat man jetzt bereits neue Waffen in der Forschungsabteilung entwickelt, so daß die nächste Mission bereits mit ganz anderem Kaliber bestritten werden kann.

DIE NÄCHSTE WAFFENGENERATION

UZI

Die UZI ist die Standardwaffe jedes Agenten. Doch aufgrund ihrer geringen Feuerkraft ist sie fast nur zum Einsatz in den ersten Missionen oder gegen Zivilisten geeignet.

Minigun

Die Minigun ist die stärkere Version der UZI. Mit ihr kann man auch ohne Probleme feindliche Agenten aufs Korn nehmen, ohne gleich um sein Leben fürchten zu müssen.

Long Range Rifle

Ein feindlicher Agent steht auf einem leicht erhöhten Punkt und macht mit einem Raketenwerfer alle Ihre Versuch zunichte, an Ihr Ziel zu kommen? Mit diesem Präzisionsgewehr stellt er kein Problem mehr dar.

Pulse Laser

Je nachdem wie lange Sie den Feuerknopf gedrückt halten, bevor Sie ihn loslassen, erzeugen Sie mit dem Pulse Laser einen langen dünnen oder kurzen breiten Strahl.

Launcher

Der Launcher ist ein reinrassiger Raketenwerfer. Mit ihm können Sie sowohl größere Truppenansammlungen wie auch Fahrzeuge effektiv bekämpfen.

Electron Maze

Diese Waffe verschießt einen mehr oder weniger starken Elektroblitz, ganz davon abhängig, wie lange Sie vor dem Loslassen die Feuertaste gedrückt halten. Der Strahl elektrifiziert auch ganze Gebäude.

Flamer

Ein typischer Flammenwerfer und als solcher natürlich besonders gegen größere Gruppen von Gegnern effektiv.

Plasma Lance

Auch diese Waffe feuert, je nachdem wie lange die Feuertaste gehalten wird, einen mehr oder wenigen starken Strahl ab. Gegen die meisten Gegner reicht ein Treffer aus dieser Waffe, um sie auszuschalten.

Persuadetron I+II

Syndicate-Veteranen sicher noch bekannt, überzeugt dieses Gerät Zivilisten, Soldaten und Feindagenten davon, zur eigenen Seite zu wechseln. Die zweite Variante hat einen größeren Wirkungskreis.

Knockout Gas

Eine Ampulle dieses Gases wird von einem Agenten auf den Boden gelegt, worauf sich er dann schnellstens aus diesem Gebiet zurückziehen sollte, bevor die Ampulle den Stoff freigibt. Jede Person, die danach durch den freigesetzten Nebel läuft, verliert nach kurzer Zeit ihr Bewußtsein.

High Explosive

Eine Packung des Sprengstoffs wird von einem Agenten auf den Boden gelegt. Die Packung explodiert nach ca. 10 Sekunden, wobei ihre Sprengkraft dazu ausreicht, ein kleines Haus in die Luft zu jagen.

Nuclear Granate

Mit der zweitstärksten Waffe des Spiels bekommt man einfach alles klein. Ein Agent wirft aus einiger Entfernung diese Granate auf das Ziel. Die Granate explodiert beim Aufschlag und zerstört sogar die größten Hochhäuser auf einen Schlag.

Satellite Rain

Die stärkste Waffe verhält sich wie mehrere Nuklear-granaten auf einmal. Ein Agent gibt einen Zielpunkt an, woraufhin sich die ganze Gruppe schleunigst verziehen sollte. Nach ca. 30 Sekunden wird ca. zwei Bildschirme breit das gesamte Gebiet vernichtet.

AUCH IN SYNDICATE WARS KÖNNEN WIEDER FAHRZEUGE ZUR ÜBERWINDUNG GROSSER STRECKEN GEKAPERT WERDEN.

SPIELEN IM NETZ

Gemäß seiner Spieletradition hat Bullfrog wieder großen Wert auf die Umsetzung der Mehrspieler-Möglichkeiten gelegt. Neben den 49 Einzelspieler-Missionen hat Syndicate Wars nämlich einiges für Multiplayer-Anhänger zu bieten. Bis zu acht Spieler können sich gleichzeitig in 15 komplett neuen Szenarien bekämpfen. Zu Beginn jeder Session können grundlegende Spielparameter eingestellt werden, so zu Beispiel wieviel Geld und welcher Forschungslevel jedem Beteiligten zur Verfügung stehen. Jeder Spieler kann für sich selbst entscheiden, ob er Syndikatstruppen oder Anhänger der neuen Religion steuern will und ob er mit einem anderen Spieler zusammenarbeiten möchte. Für das Netzwerkspiel benötigt man wie üblich IPX-Treiber, so daß man unter den gängigen Netzwerken wie Novell, Windows 3.11/95 und MS LAN ohne Probleme loslegen kann. Eine Modemoption bietet Syndicate Wars leider nicht.

Innovative Grafik und Spielsteuerung

Während andere Hersteller den Begriff 3D-Action mit der First-Person-Perspektive verbinden, geht Bullfrog einen Schritt in eine andere Richtung. Zwar ist die Spielperspektive wie schon im ersten Teil schräg von oben. Doch diesmal kann man wirklich aus jeder beliebigen Richtung auf das Einsatzgebiet schauen und hat so, bei richtiger Vorausplanung der Sichtwinkel, nie wieder das Problem, daß ein Kampf genau hinter einem Bauwerk stattfindet und man auf gut Glück aktiv werden muß. Was die weiterentwickelte Bullfrog-Engine dabei leistet, ist erstaunlich. Zum Beispiel laufen auf riesigen Monitor-Wänden mehrsekündige Videos ab, die sich bei jedem Schwenk und jedem Zoom perspektivisch korrekt verzerren, und riesige Gebäudekomplexe können wie im Helikopterflug blitzschnell umrundet werden. Großen Anteil an der hervorragenden Atmosphäre haben auch die echtzeitberechneten Lichteffekte bei Explosionen oder Waffeneinsatz. Leider wirkt dagegen die auch in SVGA grobe Darstellung und hakelige Animation aller Charaktere in dieser bildhübschen Umgebung etwas deplaziert und aufgesetzt. Akustisch werden sowohl die genannten Explosionen wie auch alle anderen Aktionen effektvoll in Szene gesetzt. Alle Agenten-Aktionen werden vorzugsweise mit der Maus gesteuert, die Wahl des richtigen Kamerawinkels geht mit Hilfe weniger Tasten dazu simultan vonstatten. Nach einigen Missionen kann man auch über die Intelligenz der vom Computer gesteuerten Feinde und eigenen Agenten nicht klagen, wobei die Grundvoraussetzung dafür natürlich das Entwickeln von immer leistungsfähigeren Gehirnen ist. Erst dann lohnt es sich, die vier Agenten einzeln zu steuern, da sie sich im Falle eines Angriffs jetzt auch ohne menschliche Hilfe erstaunlich gut zur Wehr setzen. Die Qualität der Computerintelligenz zeigt sich auch in der Tatsache, daß die Agenten nicht mehr in Sackgassen hineinrennen, um den vermeintlich kürzesten Weg zum Ziel zu finden. Diesmal „überlegen" sich die vier schon zuvor, wie sie ihr Ziel erreichen.

Alexander Geltenpoth/lg

KOMMENTAR

Respekt, Bullfrog. Technisch hat sich Syndicate Wars kräftig ins Zeug gelegt. Auch die vielen neuen Waffen werden Fans des ersten Teils sofort begeistern. Doch die großartige Grafik-Engine hat auch ihren Preis. Eine erstklassige Pentium-Hardware jenseits der 120 MHz-Grenze sollte es schon sein, um in den Genuß der spektakulären SVGA-Darstellung zu kommen. Die VGA-Darstellung ist zwar auf langsameren Systemen blitzschnell, aber ebenso unattraktiv. Dennoch: Wer eine Ader für strategische Actionspiele besitzt, kommt an Syndicate Wars auf keinen Fall vorbei.

Mindestens:	486/100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 120 MHz, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	VGA, SVGA/SB, General Midi
Handbuch:	deutsch
Multiplayer:	8 Spieler gleichzeitig
Sprache:	deutsch
CD/HD:	200MB/25MB
Hersteller:	Bullfrog
Preis:	ca. DM 120,–
Grafik:	91%
Sound:	80%
Genre	Action/Strategie

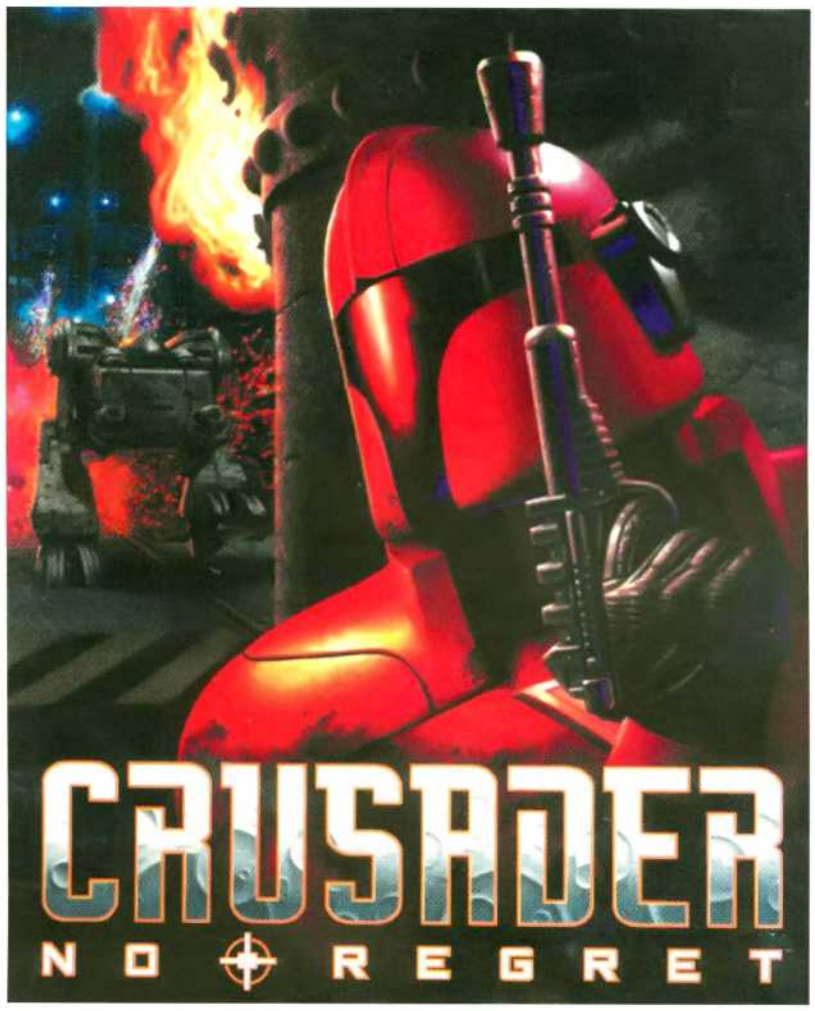
88%

ist da!

Crusader: No Regret • Action

GNADENLOS

Als Origin vor gut einem Jahr mit Crusader: No Remorse ein knallhartes Action-Adventure veröffentlichte, staunte die Spielefachwelt nicht schlecht. Die Texaner boten in dem ihnen bis dato neuen Genre eine tolle Vorstellung. Der Titelheld in roter Kampfrüstung überstand die Tortur gegen eine enorme Zahl von Gegnern, Fallen und Kampfrobotern und darf nun ein weiteres Mal in den Rebellenkampf gegen die übermächtige Diktatur ins Feld ziehen.



VON EINIGEN TERMINALS AUS KÖNNEN NICHT NUR TÜREN GEÖFFNET, SONDERN AUCH KAMPF-ROBOTER FERNGESTEUERT WERDEN.

AUF DEM MOND MUSS MAN DIE BASIS DER REBELLEN FINDEN, UM WEITERE MISSIONEN ZU BEKOMMEN.

DIE MEISTEN ROBOTER ENTPUPPEN SICH TROTZ IHRER GRÖSSE ALS LEICHTE GEGNER, DIE MIT WENIGEN SCHÜSSEN ZERSTÖRT WERDEN KÖNNEN.

Crusader: No Regret beginnt dort, wo der erste Teil endete: Nach der Zerstörung der Überwachungsplattform, mit deren Hilfe die gesamte Erdbevölkerung vom World Economic Consortium (WEC) überwacht wurde, treibt die Spielfigur als einziger Überlebender bewußtlos in Ihrem Raumschiff durch das All. Auf einmal wird das Schiff vom Traktorstrahl eines WEC-Frachtschiffs erfaßt und an Bord geholt. Als die Techniker die Lebenserhaltungskammer öffnen, erwacht der mächtige Silencer-Krieger, erfaßt den Feind und greift sofort zur Waffe. Einige Techniker und Wachen später endet der Vorspann, und dem Spieler wird die Kontrolle über die Spielfigur übergeben.

Gewohntes Bild

Wieder steuern Sie den übergelaufenen Silencer aus dem ersten Teil. Silencer sind eine Spezialeinheit in der fernen Zukunft, die zu einer Art universellen Kampfmaschine ausgebildet wird. Als besondere Option wird einem Silencer von der WEC vollkommen freigestellt, mit welchen Waffen er kämpfen möchte. Hauptsache, er erledigt seinen Auftrag. Schon im ersten Raum des WEC-Frachters erwarten Sie die ersten Gegner, die mit dem Maschinengewehr begrüßt werden. Aus einer isometrischen Kameraperspektive muß man dabei seinen Silencer mit der Maus steuern und neben den bereits erwähnten Gegnern auch verschiedene im Raum verteilte Schalter, Hebel und Terminals beachten. Nur so kann man beispielsweise den Alarm abschalten, der einen am Verlassen des Raumes hindert. Nebenbei sammelt man natürlich noch diverse Waffen, Munition und Bomben ein, die einem von den Gegnern überlassen werden. Schon nach kurzer Zeit findet man den ersten Verbündeten, der verschiedene Tips zum Verlassen des

RAKETENWERFER GEHÖREN ZU DEN SCHWIERIGSTEN GEGNERN IM SPIEL. SIE KÖNNEN SEHR SCHNELL FEUERN UND SIND SCHON NACH ZWEI TREFFERN TÖDLICH.

Raumkreuzers gibt. Vier verschiedene Stockwerke müssen systematisch durchkämpft werden, bevor man sich mit Hilfe eines Teleporters in die Kolonie auf einem Jupitermond beamen kann. Daß man bis dahin den gesamten Frachter in die Luft sprengt, versteht sich für Kenner des ersten Teils ganz von selbst. Auf der Kolonie angekommen, macht man sich auf die Suche nach der lokalen Rebellenbasis, wo man immer wieder neue Missionen zugeteilt bekommt, bis es zur endgültigen Übernahme der Basis durch die Rebellen kommt. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg, für den man selbst bei nur geringfügigen Pausen zur Nahrungsaufnahme mehrere Tage vor dem Rechner sitzt.

MIT DEN EIGENEN WAFFEN SCHLAGEN

Nicht nur, daß der Silencer Waffen des WEC finden und gewinnbringend für sich einsetzen kann, manchmal kommt man auch an Terminals, die es erlauben, die Kontrolle über eine „Anti-Personel Platform" (einen Kampfroboter) zu übernehmen. Dieser wird dann genauso wie der Silencer durch die Räume gesteuert, wobei verschlossene Türen leider eine unüberwindbare Sperre darstellen. Doch obwohl diese Roboter natürlich um einiges mehr aushalten als der Silencer, sollte man sich auch mit ihnen nur behutsam vorantasten. Denn gegen einen stationären Raketenwerfer hat auch ein Mech keine große Chance.

App-5100 Cryoton

App-5200 Solartron

App-4450 Avatron

Detailverliebtheit

Origin zeigt einmal mehr, daß es nicht unbedingt eine 3D-Ich-Perspektive braucht, um ausreichend Action auf den Bildschirm zu zaubern. Der Silencer bewegt sich durch sehr detailliert gestaltete Räume, in denen man fast jeden Gegenstand mit der Waffe zur Explosion bringen kann. Im Gegensatz zu den aktuellen 3D-Shootern bedarf es bei Crusader aber des öfteren einigen Nachdenkens. Bei stark geschützten Stellungen gibt es neben dem meist sehr verlustreichen Rambo-Weg noch einen einfacheren, der aber erst einmal gefunden werden muß. So kann man z. B. brennende Fässer auf feindliche Soldaten rollen lassen oder es strömen durch einen Dreh am richtigen Rad giftige

NO REMORSE-NO REGRET

Viel hat sich nicht verändert von einem Teil zum anderen. Nur im Detailbereich zeigen sich einige technische Änderungen. Schon der erste Teil konnte mit hochauflösenden Grafiken glänzen, doch erst mit dem zweiten Teil haben die Grafiker den größeren Bildschirm auch konsequent ausgenutzt. Wirklich jede noch so kleine Stelle wurde mit Details vollgepackt, so daß eine sehr realistische Spielfläche entsteht. Daneben hat man natürlich auch einige Gegner und Waffen verändert. Ansonsten sucht man grundlegende Änderungen jedoch vergebens.

No Remorse

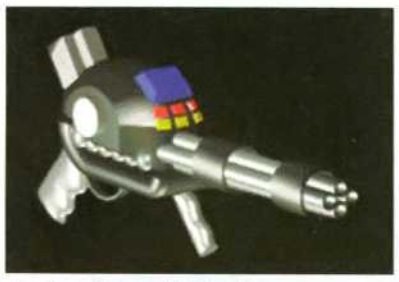
No Regret

NEBEN SOLDATEN FINDEN SICH AUCH IMMER WIEDER ZIVILE PERSONEN, DIE SICH FREIWILLIG ERGEBEN. TROTZDEM KANN ES NIE SCHADEN, AUCH DIESE VERSEHENTLICH" ZU TÖTEN, DA SIE OFT NÜTZLICHE EXTRAS MIT SICH HERUMTRAGEN.

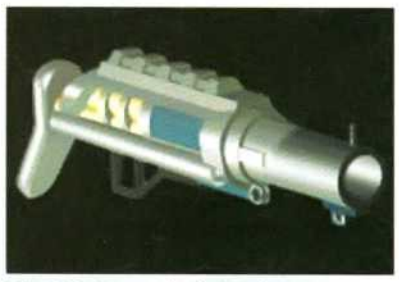
SONIC PC

EXPLOSIVE AUSRÜSTUNG

Ein Großteil der Handlung bei Crusader besteht aus der Auswahl der richtigen Schußwaffen und Sprengsätze. Sie können die Tastatur noch so gut mit allen Spezialaktionen beherrschen, bei einem Raketenturm kommt man mit der Schrotflinte nicht weit. Hier muß schon ein Granatwerfer oder etwas Besseres eingesetzt werden.



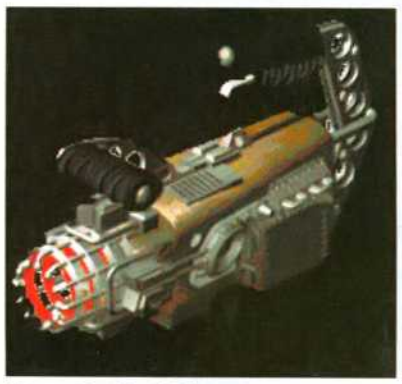
AC-88 „Reaper" Riot Gun
Die Riot Gun wird vom WEC hauptsächlich bei Revolten eingesetzt. Ganz klar, daß sie sich auch vorzüglich dafür eignet, gut gesicherte Stellungen in Rambo-Manier einzunehmen. Am besten läßt sich diese Waffe als eine Mischung aus Schrotgewehr und Maschinenpistole beschreiben.



GL-303 Grenade Launcher
Auch der Grenade Launcher eignet sich vor allem für den Einsatz gegen mehrere oder gut verschanzte Gegner. Vor allem wenn man eine Granate auf herumstehende Fässer schießt, kann man leicht einen ganzen Raum entvölkern.

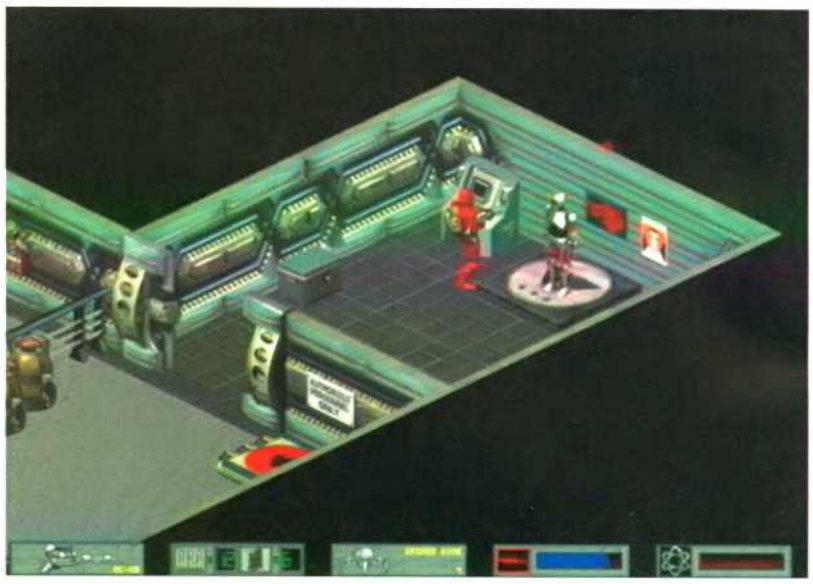
RP-32 „Pacifist" Semiautomatik Assault Rifle
Diese Waffe gehört zur Standardausrüstung jedes Silencers. Sie verschießt 10 Schuß/Sekunde und kann gegen fast jeden Gegner eingesetzt werden. Da auch fast jeder feindliche Soldat Munition zu dieser Waffe mitbringt, sollte man sie so oft wie möglich einsetzen.

Detpac
Das Detpac besteht aus zwei verschiedenen Komponenten. Der Sprengsatz ist so stark, daß teilweise sogar Türen damit gesprengt werden können. Mit der Fernsteuerung kann man sich auch noch in Sicherheit bringen und die Bombe aus einiger Entfernung zünden.

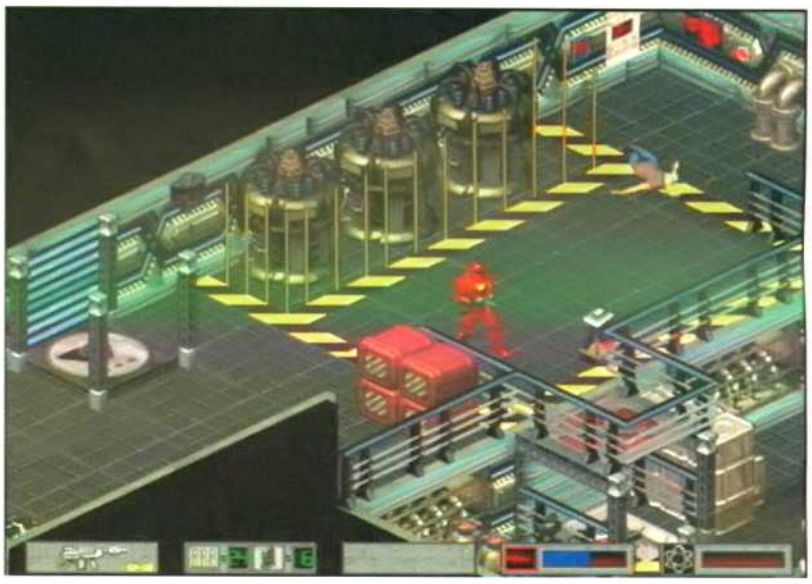


XP-5 „Broiler" Microwave Projector
Diese experimentelle Waffe verschießt einen starken Mikrowellenimpuls, mit dem man jedes Lebewesen verflüssigen kann. Aber auch gegen Roboter hat der Einsatz dieser Waffe durchaus Sinn. Durch die enorme Hitze wird deren Steuerelektronik zerstört.

Disruptor
An vielen Stellen im Spiel findet man Telepads, über die bei einem Alarm feindliche Truppen in das Einsatzgebiet beamen. Ein Disruptor zerstört das Signal und den ankommenden Soldaten. Dabei wird auch die Plattform zerstört.



GELEGENTLICH KANN MAN DIE KONTROLLE ÜBER EINEN FEINDLICHEN ROBOTER ÜBERNEHMEN, WIE HIER ÜBER EINEN SERVICE-ROBOTER.



UM SCHUTZSCHIRME ÜBER KAMERAS UND VOR TÜREN AUSZUSCHALTEN, MUSS MAN IHRE KRAFTWERKE ZERSTÖREN.

Dämpfe aus einer Rohrleitung, die den Gegnern mindestens genauso zusetzen wie ein direkter Treffer aus dem Raketenwerfer. Doch bei aller Anerkennung der vielen kleinen Details muß auch ein deutliches Wort ausgesprochen werden. Für Kinder und Leute mit schwachen Nerven ist dieses Spiel nicht gerade geeignet. Zu realistisch sind die martialischen Aktionen und die zu Boden sinkenden Gegner am Monitor in Szene gesetzt. Technisch gesehen

DAS CRUSADER-ENTWICKLUNGSTEAM VON ORIGIN MÖCHTE DIE ABENTEUER DES ROTEN RITTERS ZU EINER ERFOLGREICHEN SPIELE-SERIE AUSBAUEN.

KOMMENTAR

Auch wenn sich im Vergleich zum letzten Teil eigentlich nicht viel geändert hat, kann sich Crusader: No Regret wieder eine gute Wertung sichern. Das Spielkonzept ist nach wie vor stimmig und die technische Umsetzung war ohnehin nur schwer zu verbessern. Durch die oft eingeblendeten Animationen und Filmausschnitte gewinnt das Spiel zudem an Atmosphäre. Vor allem gefällt die Tatsache, daß die Crusader-Fortsetzung zwar manchmal unheimlich schwer, aber nie unfair wird. Feindliche Stellungen können zum Teil recht hinterhältig aufgebaut sein, aber mit etwas Tastaturbeherrschung und der richtigen Waffe macht man selbst vor einem Raketenturm nicht halt. Dazu ist der Umfang des Spiels so groß, daß man schon mehrere durchspielte Nächte braucht, um endlich in den Genuß des Abspanns zu kommen.

BEVOR MAN AUF DIE MONDBASIS TELEPORTIERT WIRD, WO SICH DER GROSSTEIL DER STORY ABSPIELT, MUSS MAN DEN FEINDLICHEN FRACHTER ZERSTÖREN, VON DEM MAN GEFUNDEN WURDE.

gibt es dagegen keinerlei Vorbehalte. Die verwendete SVGA-Auflösung bietet Raum für viele Details, der von den Grafikern konsequent genutzt wurde. In Sachen Animationen hat man sich bei Origin mächtig ins Zeug gelegt und liefert ein absolut flüssiges und realistisches Ergebnis ab. Den meisten Objekten wurden eigenständige Sounds verpaßt, so daß man schon aus größerer Entfernung bemerkt, daß sich irgendwo eine versteckte Tür geöffnet hat oder daß sich ein Roboter auf Patrouille nähert. Die gerenderten Zwischensequenzen sind solide, lediglich die Videos, die die Story begleiten, sind etwas düster geraten.

Christian Müller/lg

EINE DER EFFEKTIVSTEN WAFFEN IST DER RAKETENWERFER, DEN MAN HAUPTSÄCHLICH GEGEN ROBOTER EINSETZEN SOLLTE.

VOM OBERSTEN BEFEHLSHABER DER REBELLEN AUF DEM MOND ERHALTEN SIE IHRE BEFEHLE.

Mindestens:	486/66 MHz, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 90, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayer-Option
Sprache:	deutsch	CD/HD:	580 MB/70 MB
Hersteller:	Origin/Electronic Arts	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 89%	Sound: 85%	Genre:	Action

84%

B + E Games
Rhönstr. 9, 97422 Schweinfurt
Zentrale: 09721/189633
Fax: 09721/189633
Bestellannahme: Mo-Sa: 1300-2200 Uhr
Tel. 0177/24 75 910 T-Online: *B+E#
Tel. 0177/24 75 911 Email: BE.Games@T-Online.de

Com & Conq 2	87,90	Alien Trilogy	87,90
Syndicate Wars	84,90	Civilisation 2	79,90
Planer 2	74,90	Descent 2	59,90
Addams Fa. Pinb.	67,90	DSA 3	39,90
Baphomet's Fluch	77,90	F1 Manager	74,90
Bleifuß 2	49,90	Golden Gate Kill.	77,90
Crusader-Regret	67,90	Lighthouse	87,90
Diablo	79,90	Martini Racing	29,90
Gene Wars	84,90	Mechw.2 + Mis.	79,90
F1 Grand Prix 2	79,90	Need for Speed	59,90
Dark Forces 2	79,90	Pandora Akte	77,90
Dungeon Keeper	84,90	Phantasmagoria 2	87,90
Hardline	59,90	Ridge Racer	54,90
Olympic Games	69,90	Siedler 2	69,90
Olympic Soccer	69,90	Silent Hunter	69,90
Pax Imperia 2	77,90	Sonic CD	54,90
Z	74,90	Speed Rage	69,90
		Top Gun	59,90
		Urban Runner	69,90
		Virtua Fighter	77,90
		Wing Com. 4	79,90

... und viele andere mehr !!!
!!! Preisliste kostenlos !!!

Versandkosten: Nachnahme 10,- DM + NN. Vorkasse 6,- DM
Ab 300,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere AGB.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

BoC Buy or Change
FON 07182 - 2079
24 h Bestellannahme 24 h FAX 07182 - 2097
T-Online *200578# email BOC.CD@T-Online.de

!Wahnsinns-Angebote an Deutschen Versionen!

Absolute Zero	KD	59,90	Kick Off 96	KD	39,90
Abuse	KD	64,90	Kyrandia 3	KD	23,90
Afterlife	KD	73,90	Lighthouse	KD	81,90
AH-64D Longbow	KD	76,90	Martini Racing	KD	24,90
Angel Devoid	KD	31,90	Maximum Road Race	KD	65,00
Assault Rigs	DA	64,90	Mirage	KE	54,90
ATF	KD	76,90	NBA JAM Tournament Edit.	KE	59,90
Azraels Tears	KD	69,90	NHL Hockey 96	ML	56,90
Bad Mojo	KD	69,90	Need for Speed Special Edit.	KD	76,90
Baku Baku	KD	54,90	Normality	KD	74,90
Baldies	KD	65,90	Olympic Games	KD	66,90
Baphomets Fluch	KD	73,90	Olympic Soccer	KD	66,90
Battle Criusader 3000 AD	KD	64,90	Perfect General 2	DA	69,90
Bleifuß 2	DA	54,90	Psycho Pinball	ML	54,90
Bloodwings	KE	54,90			
Cronicles of the Sword	KD	74,90	Rayman	KD	54,90
Civilization II	KD	76,90	Rätsel des Master Lu	KD	72,90
Civilization II	KE	64,90	Ripper	KD	76,90
Clayfighter II	DA	79,90	S.T.O.R.M	KD	72,90
Command. & Conquer	KD	79,90	Schleichfahrt	KD	74,90
Command. & Conq. Mission	KD	29,90	Shellshock	KD	69,90
Command. & Conq. Win95	KD	86,90	Shockwave Assault	KE	59,90
Command & Conquer. 2	KD	86,90	Silent Thunder	KD	79,90
Conquest of t. new World	KD	76,90	Sonic CD	DA	57,90
Cyberia 2	KD	68,90	Space Hulk Win95	DA	74,90
Cybermage	DS	54,90	Speed Haste	DA	58,90
Cyberstorm	KD	77,90	SPUD	KD	59,90
Crusader' No Regret	KD	79,90	Star Trek Klingon	DA	63,90
Crusader 'No Remorse	KE	54,90	Star Trek (25TH Anniversary)	DA	24,90
D	KD	74,90	SU27 Sukhoi	DA	65,90
Daggerfall	KD	79,90	Syndicate Wars	KD	79,90
Deathkeep Win95	DA	69,90	Terra Nova Strike Force C.	KE	59,90
Defcon 5	KD	78,90	Thexter II Win95	KE	54,90
Descent 2	DA	72,90	The Raven Project	KE	49,90
Descent 2	KE	58,90	Think-X	KD	36,90
Diabolo	KD	78,90	Thunderhawk 2: Firestorm	KD	69,90
Druidenzirkel	KD	56,90	Thunderhawk 2: Firestorm	KE	59,90
Dungeon Master 2	KD	39,90	Tilt	DA	54,90
Dungeon Keeper	KD	77,90	Touche: 5 Musketier	KD	62,90
Elisabeth	KD	79,90	Top Gun: Fire at Will	KE	49,90
F1 Grand Prix 2	KD	94,90	Urban Runner	KD	66,90
F1 Grand Prix 2	KE	74,90	Virtua Fighter Win95	DA	74,90
Fantasy General	KD	67,90	Warcraft 1	DA	39,90
FIFA Soccer 96	ML	64,90	Warcraft 2	KD	74,90
FireFight	DA	59,00	Warcraft 2 Expansion	KD	24,90
Frankenstein	KE	59,90	Wing Commander III	KD	33,90
Golden Gate Killer	KD	68,90	Wing Commander IV +T-Shirt	KD	94,90
International Moto X	DA	78,90	X-CAR	KD	59,90
Into the Void	KD	69,90	Zork Nemesis	KD	78,90
Judge Dredd	DA	76,90	Z	KD	69,90

Bestellen Sie uns in T-Online unter *200578 es lohnt sich !!

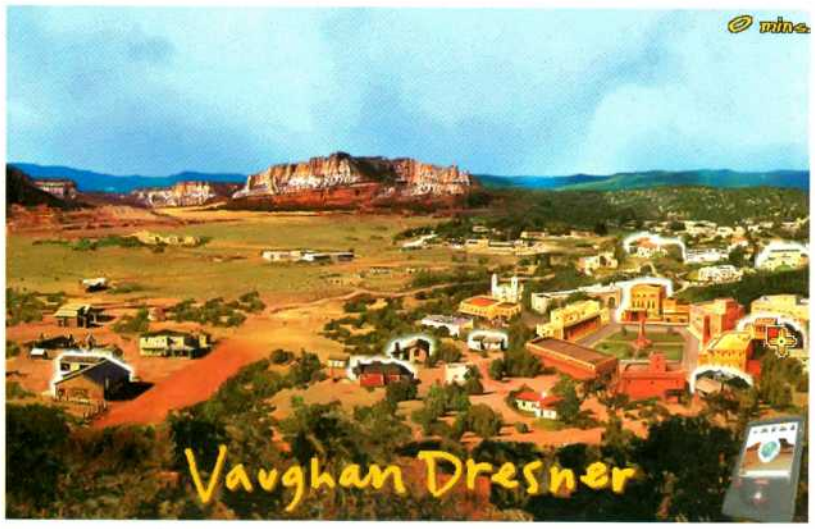
Spielelösungen je 15,90 DM, beim Kauf mit Spiel -13.90 DA= deut. Anleitung; KD= kompl deut. Version; ML= multilingual
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bis zu einem Bestellwert von DM 250.- berechnen wir DM 10,50 Versandkosten zzgl. NN, bei Vorkasse DM 7,90. Ab DM 250 - DM liefern wir Versandkostenfrei. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 30.- Kostenpauschale. Über 500 Titel im Angebot auch Sony-PSX und Sega-Saturn. *Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar. Vorbestellungen sind erwünscht.

Achtung Händler! Fordern Sie unsere Händlerkonditionen an!
Postfach 1310, 73638 Welzheim, Tel. 07182-2079, FAX -2097

The Elk Moon Murder • Interaktiver Film

ERMITTLUNGSRENNEN

Aus dem Wust von Interactive Movies bildet sich immer deutlicher ein Spezialgenre heraus, das mit „interaktiver Kriminalroman" umschrieben werden könnte. Activision will nun ebenfalls die detektivischen Spürnasen der Computerspieler testen und präsentiert seinen Elk Moon Murder für alle ermittlungswütigen Verbrecherjäger.



DIE ÜBERSICHTSKARTE: IN JEDEM PUEBLO SITZT EIN VERDÄCHTIGER ZUM AUSFÜHRLICHEN VERHÖR BEREIT.

Das verschlafene Nest Santa Fé im äußersten Südwesten der Vereinigten Staaten ist Schauplatz eines nächtlichen Mordes an der jungen Frau Anna Elk Moon, wie die meisten Einwohner dieses beschaulichen Ortes indianischer Abstammung. Als örtlicher Polizeibeamter übernimmt man nun die Aufgabe, innerhalb von fünf Tagen den Täter zu finden und zu verhaften, da ansonsten das FBI die Angelegenheit übernimmt und der Spieler verloren hat.

DIE "TARIFE": JEDE BEFRAGUNG ODER ÜBERPRÜFUNG BEDEUTET EINE ABBUCHUNG VOM ZEITKONTO.

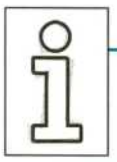
Viele Motive

So begibt man sich also auf Ermittlungstour und verhört alle diejenigen, die entweder privat, beruflich oder politisch mit dem Opfer in Verbindung standen. Die Steuerung ist dabei denkbar einfach: relevante Gegenstände am Tatort können fotografiert oder „ermittlungstechnisch behandelt" werden. Ansonsten werden fast ausschließlich Befragungen per „subjektiver Kamera" durchgeführt, bei denen man dem Gegenüber stets direkt ins Gesicht blickt. Beim Abklicken der stimmungsvollen TrueColor-Locations und bei den flüssig gefilmten, wenn auch etwas langatmigen Interviews stellt sich heraus, daß die Ermordete nicht nur im privaten Bereich einige brisante Verflechtungen verursacht hatte, sie engagierte sich auch auf politischer Ebene vehement gegen ein geplantes Casino im Ort und hatte überdies auch noch ein geheimnisvolles, allseits begehrtes indianisches Kultgefäß zur Restaurierung in ihrem Besitz.

Rennen gegen die Zeit

Jede Menge Verdächtige und Motive also, die überprüft werden müssen, während die Zeit verrinnt. Jede Frage während eines Verhörs kostet 15 Minuten. Das gleiche gilt für das Lesen von Ermittlungsergebnissen. Bei der Vielzahl der zu befragenden Personen und zu prüfenden Alibis muß man sich schließlich für eine bestimmte Spur entscheiden, da fünf Arbeitstage à acht Stunden für ein Abklappern aller Locations nie ausreichen. Der Faktor Zeit zwingt zu strategischem Vorgehen. Ob man den richtigen Riecher hatte oder der Fall an die Profis vom FBI übergeht, entscheidet sich meist an einem einzigen Abend, so daß für Meisterdetektive der Spielspaß arg kurz und damit die Preis/Gegenwert-Relation kaum akzeptabel ist.

Christian Müller/mh



MODERNE DIENST„WAFFE"

Das PDA (Personal Digital Assistant) ist das wichtigste Dienstwerkzeug bei der Aufklärung des Falles. Dieser High-Tech-Kommunikator hält nicht nur den Kontakt zur Dienststelle und den anderen Abteilungen der Ermittlungsbehörden aufrecht, man kann auch Beweisfotos direkt auswerten lassen und erkennungsdienstliche Maßnahmen quasi „online" erledigen. Dabei gilt es jedoch, eine persönliche Dringlichkeitsliste zu erstellen, da auch die fleißige Assistentin in der Zentrale bei der zur Verfügung stehenden Zeit nicht alle Zeugen komplett auf ihre Glaubwürdigkeit überprüfen kann.

PRIORITÄTENLISTE: ALLE BEFRAGTEN MÜSSEN IN VERDÄCHTIGE UND ZEUGEN EINGETEILT WERDEN.

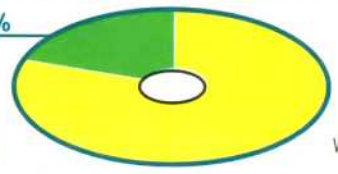
KOMMENTAR

Die Ermittlungsarbeit gestaltet sich durch ständige Befragungen zwar etwas einseitig, der Zeitdruck kann allerdings schon so etwas wie Spannung aufkommen lassen. Freude bereitet vor allem die technisch tadellose Umsetzung, ruckfreie Videos und High-Color-Locations können in Verbindung mit der absolut intuitiven Steuerung handwerklich überzeugen. Trotz zwei CDs viel zu kurze Spielzeit!

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, DOS 6.2x, Win95
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA/SB, General Midi
Handbuch:	englisch
Multiplayer:	kein Multiplayermodus
Sprache:	englisch
CD/HD:	ca. 1.200 MB/ min. 35 MB
Hersteller:	Activision
Preis:	ca. DM 120,00

Grafik: 75% Sound: 70%

65%



FAHR WIE DER TEUFEL – SONST WARTET DIE HÖLLE

Jetzt ist er wieder da: Lance Boyle lädt Sie ein in den 2. Teil seiner virtuellen Spielshow der etwas anderen Art: MEGARACE 2. Auch einer seiner Kandidaten steht schon fest: SIE! Starten Sie zu mörderischen Rennen auf höllisch vielen Strecken gegen digitale Gegner, die alle fiesen Tricks beherrschen. Damit nicht genug! Zwischen den Rennen unterhält Sie Lance auf seine unvergleichliche Art, unterstützt von einer reizenden Co-Moderatorin, und bewertet mit dem ihm eigenen Charme Ihre Leistungen.

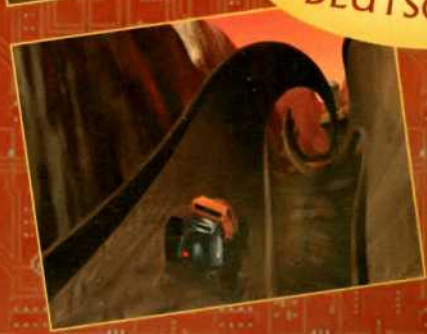
Mit MEGARACE 2 jagen Sie noch realistischer über die Pisten als beim Vorgänger. Rüsten Sie Ihr Fahrzeug nach Ihren Wünschen auf: mit der Laserkanone und auch mit Raketen, Minen und mehr. Sie werden es brauchen! Es gilt, plötzlich auftauchende Hindernisse auf den Strecken zu beseitigen und immer die richtige Abzweigung zu wählen. Und wenn's Ihnen zu bunt wird, drehen Sie einfach um und fahren Ihren Gegnern direkt entgegen.
Oder wollen Sie in der Hölle landen?

Megastarke Ausstattung:

- Mit beeindruckender 3D-Grafik – Fahrzeuge und Hindernisse in Echtzeit gerendert – behauptet MEGARACE 2 die Pole Position
- Mit mehr Action, mehr Geschwindigkeit auf allen Strecken: Überraschungen wie Abzweigungen, Sackgassen und zahlreiche andere Fallen inklusive
- Mit stärkerer Bewaffnung
- Mit Wiederholungsmöglichkeit, um dem Teufel noch mal von der Schippe zu springen
- Mit Ihrem Gastgeber Lance, der Sie mit seinen Sprüchen bei Laune hält und mit seiner flotten Assistentin eine bombastische Showeinlage moderiert
- Mit verblüffendem 16-Bit-Sound und Stimmen: Genießen Sie die knallharten Kommentare von Lance

Erhältlich für: DOS CD-ROM

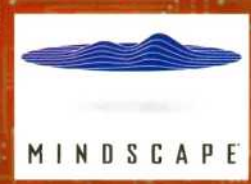
KOMPLETT IN DEUTSCH!



JETZT ERHÄLTLICH

Entwickelt von
Cryo Interactive Entertainment.
Alle Rechte vorbehalten.

Mindscape International
Zeppelinstraße 321
45470 Mülheim a. d. Ruhr
Tel. (02 08) 9 92 41-0
Fax (02 08) 9 92 41-29



LINKS OBEN: GEORGE TELEFONIERT MIT FREUNDIN NICOLE. RECHTS OBEN: WIE KOMMT MAN AN DIESEM BLÖDEN ZIEGENBOCK VORBEI?

DIE HINTERGRUNDGRAFIKEN SIND ZWAR KNALLBUNT, STEHEN ABER HOCHWERTIGEN CARTOON-PRODUKTIONEN IN NICHTS NACH.

Alles fing ganz harmlos an... es hätte eigentlich ein erholsamer Urlaub für George Stobbart in Paris werden sollen. Ein bißchen Herbstsonne tanken, ein wenig flirten, während man in einem der unzähligen Straßencafés sitzt. Doch wer konnte schon ahnen, daß das gesamte Café plötzlich in die Luft gesprengt wird? Nur um Haaresbreite entgeht George diesem Anschlag, und ehe er sich versieht, steckt er mittendrin in einer Story um Mord und Verschwörung, die ihren Ursprung noch in den Zeiten der Kreuzritter hat.

Clown, Schneemann und Pinguin

Gemeinsam mit der Fotoreporterin Nicole macht sich George auf die Suche nach dem Attentäter.

Baphomets Fluch • Adventure

EIN AMERIKANER IN PARIS

Mordende Clowns, Kobolde, Schneemänner und Pinguine, Juwelen, eine verwunschene Ruine im Herzen Irlands, der alte Orden der Tempelritter, ein wertvoller Edelstein und nicht zu vergessen ein uralter Fluch - das sind nur einige der Zutaten in Virgins Suspense-Adventure Baphomets Fluch, die dem Spieler das Blut in den Adern gefrieren lassen.

DER ORDEN DER TEMPLER

Den historischen Hintergrund für Baphomets Fluch bildet der Aufstieg und Fall des Templerordens. Alles dreht sich um den verloren geglaubten Schatz dieses Ordens, dessen geheimes Versteck auf einem uralten Manuskript verzeichnet sein soll. Eine Hintergrundgeschichte wie gemacht für einen Indiana Jones-Film.

Templerorden, 1119 gegründeter geistlicher Ritterorden der Templer (Tempelherren); benannt nach ihrem Domizil auf dem Tempelberg in Jerusalem (ab 1291 auf Zypern); Tracht: rotes Kreuz auf weißem Gewand. Breitete sich rasch vor allem in West- und Südwest-Europa aus. Philipp IV., der Schöne, von Frankreich vernichtete den Templerorden, vor allem wegen dessen Reichtum (1307 Verhaftung aller frz. Templer einschließlich des Großmeisters, Todesurteile), 1312 Aufhebung des Ordens durch Papst Klemens V.

Durch Nicole erfährt George noch von zwei weiteren Morden, die alle von ziemlich skurrilen Figuren begangen wurden. Da findet sich der Clown, den George ja selbst in Aktion erleben durfte und der dem unglücklichen Regierungsbeamten Plantard das Leben kostete. Außerdem weiß Nicole von dem Mord an einem italienischen Millionär, der von einem Schneemann ins Jenseits befördert wurde, und vom Tod eines japanischen Politikers, der auf das Konto eines Riesenpinguins gehen soll. Aber es kommt noch besser...

George findet schließlich den Kostümverleih, in dem der Mörder das Clownskostüm entliehen hat, und er muß zu seinem Entsetzen erfahren, daß dieser Wahnsinnige nun auch noch ein Koboldkostüm sein eigen nennt. Wer ist das nächste Opfer? Und wo wird der Kobold zuschlagen? Und vor allen Dingen: aus welchem Motiv heraus werden diese Morde begangen? Sie als Spieler versuchen, das in der Rolle des George Stobbart herauszufinden und den Täter dingfest zu machen. Dabei lernen Sie neben Paris als Schauplätze der Handlung auch noch Irland, Schottland und Syrien kennen.

Point and Klick

Bei der Verfolgung des Mörders mit der Clownsmaske, müssen Sie sich nicht auch noch mit einer komplizierten Benutzerführung herumschlagen. Egal ob Sie ein Gespräch mit irgendeiner Person der Handlung führen oder ob Sie einen Gegenstand benutzen wollen. Sie müssen nur mit der Maus daraufklicken. Je nachdem über welchem Objekt oder welcher Person sich der Mauscursor befindet, ändert er seine Form, um anzuzeigen, welche Aktion (Untersuchen, Reden, Benutzen) Sie ausführen können. Gegenstände werden ebenfalls per Mausklick ins Inventory gelegt und mit anderen benutzt.

In Gesprächen mit Personen können Sie sowohl die Gegenstände, die Sie mit sich herumtragen und die in der oberen Leiste eingeblendet werden, zum Gesprächsthema machen, oder aber Sie befragen die Person zu einem Objekt oder einer Person, die Sie in der am unteren Bildschirmrand eingeblendeten Leiste angeboten bekommen. Auch das mehrmalige Anklicken dieser Objekte ist möglich. Weiß eine Person dann absolut nichts mehr zu einer Sache zu sagen, so wird sie aus der unteren Leiste ausgeblendet. Die Benutzerschnittstelle ist damit simpel, aber effektiv. So können Sie sich auf die Story und die

AM UNTEREN BILDSCHIRMRAND WERDEN SYMBOLE FÜR MÖGLICHE GESPRÄCHSTHEMEN ANGEZEIGT, AM OBEREN BILDSCHIRMRAND SIND DIE GEGENSTÄNDE ZU SEHEN, DIE SICH MOMENTAN IN UNSEREM GEPÄCK BEFINDEN. AUCH ZU DIESEN GEGENSTÄNDEN KANN MAN DEN JEWEILIGEN GESPRÄCHSPARTNER BEFRAGEN.

Mainboards 256kB PCI
486 / 5x86 178,-
Pentium / 586 / 6x86 228,-
Intel Advance ATX 298,-
Asus P55TP4 298,-
Asus P55T2P4 348,-
Pentium Pro Intel ATX 598,-
Asus 1.398,-

Sound P&P 16Bit 78,-
P&P Soundblaster 16Bit 158,-
AWE Soundblaster 32Bit 298,-

Windows 95 248,-
Windows 3.11 148,-

Erfragen Sie die Tagespreise!
Alle Angebote gelten nur solange Vorrat reicht zzgl. Versand + NN gemäss unseren AGB

Grafik PCI 1MB 78,-
2MB 128,-
VTECH 2MB EDO 198,-
3D Diamond 2MB EDO 248,-
3D Diamond 2MB VRAM 448,-
Elsa Winner Victory 2MB 348,-
Elsa / Miro 2MB VRAM 448,-
Elsa / Miro 4MB VRAM 598,-
Matrox Millenium 4MB 748,-
Matrox Millenium 2MB 498,-

Drucker mono ab 298,-
Color ab 398,-

Scanner EZ/FB mono ab 248,-
Color ab 348,-

Farbmonitore 14" ab 448,-
15" ab 598,-
17" ab 998,-

CPU DX4 / 5x86 ab 68,-
Pentium 100 198,-
Pentium 133 398,-
Pentium 166 798,-
Pentium 200 1.298,-
Cyrix 6x86 120+ 198,-
Cyrix 6x86 133+ 298,-
Cyrix 6x86 150+ 398,-
Cyrix 6x86 166+ 498,-
Pentium Pro ab 998,-

Videokarten MPEG ab 248,-
Modems ab 78,-
Controller SCSI-2 ab 148,-
Floppy 3,5" 1,44MB 48,-
Gehäuse ab 98,-
ATX - Gehäuse 248,-

SIMM 30pin 1MB/4MB 38,-/98,-
PS/2-RAM 4 MB 48,-
8 MB 88,-
16 / 32 MB 198,- / 448,-
8 MB EDO-RAM 128,-
16 / 32 MB EDO 228,- / 498,-

CD-ROM IDE 4x 98,-
IDE 6x 148,-
IDE 8x 198,-
SCSI ab 248,-
CD-Recorder ab 898,-
CD-Rohlinge zu Tagespreisen

Festplatten z.B. 1 GB 298,-
1.6 GB IDE 398,-
2.5 GB IDE 498,-
1 GB SCSI 448,-
2 GB SCSI 698,-

Bigtower 256kB PCI
8MB RAM, 6xCD-ROM, 1GB HD, 1MB-Grafik, 16Bit-Sound
z.B. Pentium 100 1.298,-
133 1.598,-
166 1.898,-
200 2.398,-
Cyrix 6x86 120+ 1.298,-
150+ 1.498,-

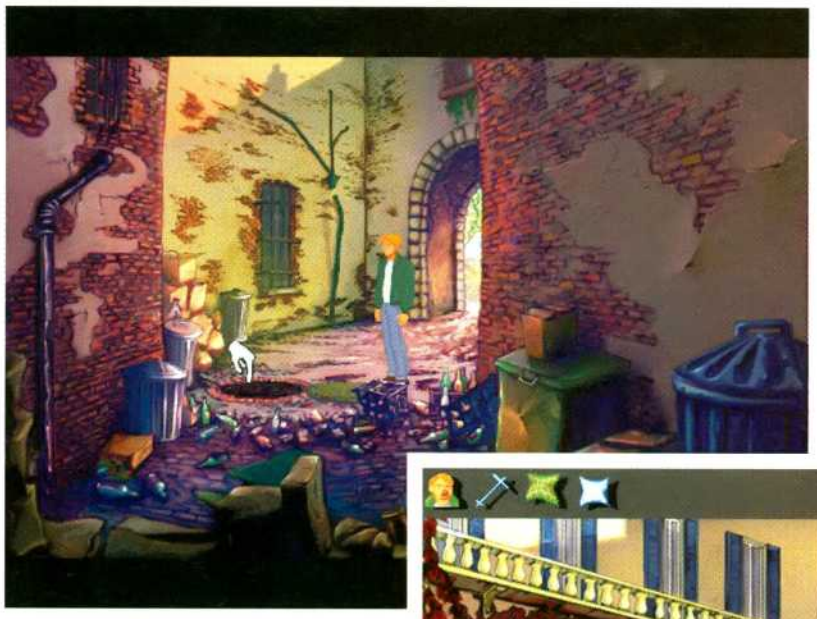
Upgrades MB + CPU + Lüfter
z.B. Pentium 100 398,-
Pentium 133 598,-
Cyrix 6x86 166+ 598,-

Gratis - Preisliste anfordern: weitere Hardware, Netz, Plotter, Tinte, Toner, Software ....

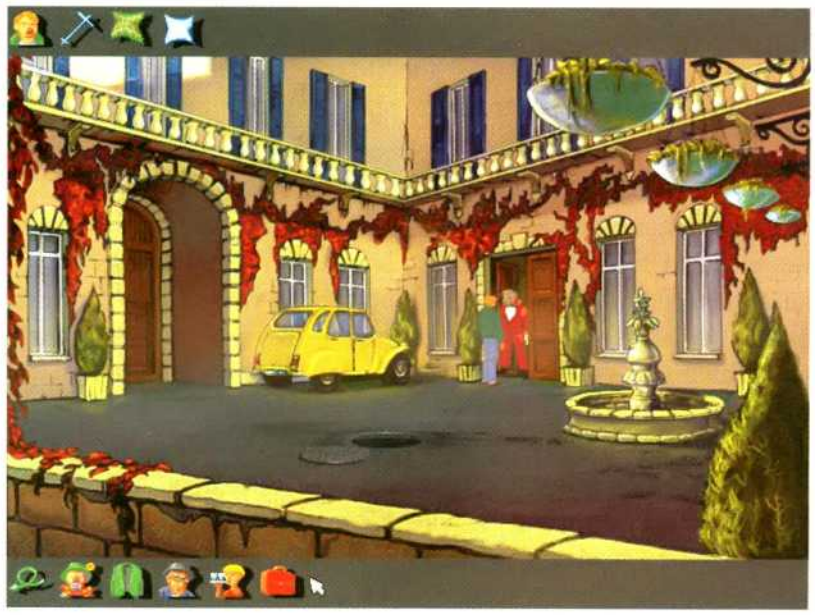
Call, Plug & Play! 86911 Diessen a. A. Fax 08807 8953 Tel 08807 310 Mo-Sa 10-20h
compustore

DAS INTRO

Nichtsahnend sitzt George Stobbart zu Beginn in einem Pariser Straßencafé und läßt es sich gut gehen. Ein kleiner Flirt mit der Kellnerin, die Sonne scheint, der Tag könnte kaum schöner sein. Da taucht plötzlich ein Clown auf und verschwindet im Lokal. Gleich darauf kommt er wieder herausgerannt, und kaum ist er verschwunden, fliegt auch schon das gesamte Café in die Luft. Damit beginnt für George das Abenteuer seines Lebens. Das Intro zum Spiel ist nur eine der sehr aufwendig gemachten Zwischensequenzen in Baphomets Fluch, die Appetit auf mehr machen.



GEORGE MUSS DEN KILLER-CLOWN SOGAR DURCH DIE KANALISATION VON PARIS VERFOLGEN, BIS ER IHN ZU EINEM NOBLEN MYSTERIÖSEN ANWESEN FÜHRT.



Rätsel konzentrieren, die zu lösen sind.

Bei den Gesprächen und Verhören, die Sie führen, können Sie sich wahlweise Untertitel anzeigen lassen. Die saubere Sprachausgabe erfolgt in deutsch, und die verpflichteten Sprecher gehen mit dem richtigen Ton zu Werke. Auch die Hintergrundmusik ist stilvoll gewählt und nie aufdringlich. Bei manchen Spielen ist man zwar im ersten Moment möglicherweise mehr beeindruckt durch einen größeren „Wall of Sound", schaltet aber danach die auf Dauer nervende Musik ab. Bei Baphomets Fluch ist das nicht der Fall. Eher unaufdringlich dient sie dazu, die aktuelle Situation zu unterstreichen. Die Musik stammt von Barrington Pheloung, der auch den Soundtrack zum Kinofilm Nostradamus geschrieben hat.

Cinematic Adventure

Die optische Präsentation ist ein weiterer Bereich, in dem es Baphomets Fluch gelingt, Pluspunkte zu sammeln. Es ist deshalb nicht zu hochgestapelt, wenn Virgin das Spiel als Cinematic Adventure bezeichnet. Die Hintergrundgrafiken sind kleine Kunstwerke für sich und passen bestens zu dem Ort und der Zeit der Handlung - Paris, Irland, Schottland im Herbst. Einige der Szenen sind größer als eine Bildschirmseite. Bewegen Sie die Spielfigur in einen noch nicht sichtbaren Bereich, kommt das butterweiche Parallax-Scrolling zum Einsatz, erstmals in einem Adventure!

Auch die Spielfiguren sind schön gezeichnet und perfekt animiert. Außerdem gibt es eine Reihe von Zwischensequenzen, die bildschirmfüllend ablaufen, wie z. B. die Explosion in dem Café zu Beginn des Spiels (siehe dazu auch den Kasten). Baphomets Fluch läßt sich problemlos sowohl in einer DOS- als auch in einer Windows 95-Version spielen.

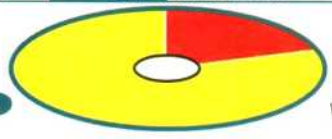
Christian Müller/av

KOMMENTAR

Baphomets Fluch wartet nicht mit großartigen Special Effects, Filmsequenzen oder echten Schauspielern auf, um das Spiel auf diese Weise „aufzuwerten". Muß es auch nicht. Baphomets Fluch kommt der Vorstellung eines interaktiven Spielfilms sehr viel näher. Der Schwierigkeitsgrad ist nur leicht bis mittelschwer, doch dieses kleine Manko wird für Adventure-Fans durchaus wettgemacht durch die spannende Story und deren perfekte Umsetzung. Und es kommt - wie wahrscheinlich auch beabsichtigt - ein gewisses Indiana Jones-Feeling auf, dem eigentlich keiner widerstehen kann. Ein Highlight, in jeder Hinsicht empfehlenswert und wunderschön präsentiert!

Mindestens:	486 DX/33 MHz, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayer-Option
Sprache:	deutsch	CD/HD:	1100 MB/18 - 200 MB
Hersteller:	Virgin Interactive Enter.	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	89%	Sound:	90%
Genre:	Adventure		

86%



VERSAND:
AACHENER STR.1004
50858 KÖLN

TEL: 0221/
94 86 100
FAX: 0221/
94 86 12 22
BTX: JOYSOFT#

MAILBOX:
ISDN 0221/94 83 303
Analog 0221/48 87 41
INTERNET:
www.joysoft.com

LADEN:
ESSEN
VIEHOFER STR. 17

LADEN:
D'DORF
AM WEHRHAHN 24

LADEN:
BONN
MÜNSTER STR. 11

LADEN:
KOLN
MATHIAS STR. 24

LADEN:
AACHEN
BLONDELSTR. 10

LADEN:
FRANKFURT
FAHRGASSE 87

LADEN:
KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16

LADEN:
SIEGBURG
KAISER STR. 54

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

PC CDROM

3D Pinball Ultra 2 (KD) *	**79.90**
Aces of the Deep Com.(KD)	89.90
Action Euro Soccer 96 (KD)	69.90
Afterlife (DA)	79.90
AH 64D Longbow (KD)	89.90
Airbus 2 (KD) *	89.90
Alexander-Win 95 (KE) *	79.90
Alien Odyssey (KD)	79.90
Alien Trilogy (DA) *	99.90
Apache Longbow (KD)	89.90
Anvil of Dawn (KD)	89.90
Assault Riggs (DA)	79.90
ATF (KD)	89.90
Back to Bagdad (KE)	139.90
Bad Mojo (KD)	79.90
Baku Baku -Win 95 (DA)	59.90
Baphomets Fluch (KD)	**79.90**
Battle Beast (DA)	89.90
Battlecruiser 3000 AD (KD)*	79.90
Battles in Time (DA)	69.90
Bernhard Langer Golf (KD)	79.90
Bleifuss 2 (KD) *	69.90
Blown Away (KD)	99.90
Boong !? Fussball Man.(KD)	69.90
Bug -Win 95 (KD)	59.90
Chaos Overlords (DA)	79.90
Chronicles of Sword (KD)	89.90
Civil War General (KD)	**89.90**
Civilization 2 (KD)	89.90
Comanche 3 (DA) *	**89.90**
Command & Con.1Data(KD)	29.90
Command & Conquer 1 Level Editor 2 (KD)	29.90
Command & Conquer 2 (KD) *	**89.90**
Conquest o.New World (KD)	79.90
Crusader 2-No Regret (KD)*	69.90
Cyberia 2 (KD)	79.90
Cyberstorm -Win 95 (KD)	89.90
Daley Tho.Zehnkampf (KD)	79.90
Davis Cup Tennis (DA) *	89.90
Daytona USA-Win 95 (DA)*	84.90
Deathkeep Win 95 (KE)	79.90
Deluxe Racing (KD) *	89.90
Der Planer 2 (KD) *	**89.90**
Der Produzent (KD) *	79.90
Descent 1-Level World (DA)	19.90
Descent 2 (DA)	89.90
Destruction Derby 2 (DA) *	79.90
Diabolo (KD) *	**89.90**
Die Fugger 2 (KD)	89.90
Die Hard Trilogy (KD) *	89.90
Die Pandorra Akte (KD) *	89.90
Die Siedler 2 (KD)	79.90
Discworld 2 (KD) *	89.90
Disney's Pocahontas (KD) *	89.90
Dogz Screensaver (KE)	29.90
Down in the Dump (KD) *	**89.90**
Dungeon Keeper (KD) *	89.90
Elder Scrolls 2 (KD) *	79.90
Elisabeth 1. (KD)	99.90
Euro Soccer 96 (KD)	84.90
Extreme Games (DA)	59.90

PC CDROM

F 1 Grand Prix 2 (KD)	99.90
F 1 Grand Pr.Manager(KD)	69.90
F 1 Manager 96 (KD)	79.90
F 1 Pole Position (KD)	99.90
Falcon 4.0 (DA) * ab 1997	109.90
Fantasy General (KD)	79.90
Fast Attack (KD)	79.90
Flottenmanöver (KD) *	79.90
Gabriel Knight 2 (KD)	79.90
Gearheads (KD)	59.90
Gender Wars (KE)	**79.90**
Gene Machine (KD)	**79.90**
Gene Wars (KD) *	89.90
Golden Gate Killer (KD)	79.90
Hardline (DA)	69.90
Harvester (KD) *	109.90
Heart of Darkness (DA) *	99.90
Hexagon Kartell (KD)	109.90
Hugo 4 (KD) *	79.90
Jagged Alliance 2 (KE) *	89.90
Jedi Knight (DA) *	89.90
Karma (KD)	89.90
Kick Off 96 (KD)	49.90
King's Quest 8 (KD) *	89.90
Land of Lore 2 (KD) *	89.90
Larry 7 (KD) *	89.90
Lighthouse (KD)	**99.90**
Links LS Pentium Edition (DA) *	**109.90**
Little B.Adventure 2 (KD) *	89.90
Lord of Realmes 2 (KD) *	89.90
Mad TV 2 (KD)	89.90
Magic-Gathering (KE)*	99.90
Martini Racing (KD)	29.90
Master of Orion 2 (KD) *	**99.90**
Megarace 2 (KD)	**69.90**
Metalt.:Earthsiege 2 (KD)	89.90
Monty Pyton: QFHG (DA)	79.90
Mortimer -Win 95 (DA)	69.90
Need for Speed-Special Edition (KD)	89.90
Nemesis (KD) *	89.90
NHL Powerpl.Hockey 97 (DA)	69.90
Normality (KD)	79.90
Offensive (KD)	89.90
Olympic Games (KD)	**69.90**
Olympic Soccer (KD)	**79.90**
Organic Arts (DA)	69.90
Orion Burger (KE) *	79.90
Outpost 2 (KD) *	99.90
Pax Imperia 2 (KD) *03/97	99.90
Phantasmagoria 2 (KD) *	99.90
Powerplay Icehockey (DA)	69.90
Privateer 2 (KD) *	**89.90**
Radix (DA)	69.90
Rayman 2 (KD) *	89.90
Rebel Assault 2 (KD)	79.90
Red Baron 2 (KD) *	99.90
Return Fire - Win 95 (DA)	79.90
Riddle of Master Lu (KD)	89.90
Road Rash (KD) *	69.90
Schleichfahrt (KD) *	99.90
Schwarzes Auge 3 (KD) *	**39.90**
Sega Rally Win 95 (DA)	84.90
Shanara (KD)	79.90

PC CDROM

Shell Shock (KD)	69.90
Sherlock Holmes 2 (KD) *	89.90
Shockwave Assault (DA)	99.90
Silent Hunter (KD)	79.90
Silent Thunder-Win 95 (KD)	89.90
Skat 2095 (KD)	129.90
Soccer Stars 96 (KD)	79.90
(Fifa Soccer, Kick Off 3, Anstoss, Premiere Manager 3)	
Sonic -Win 95 (DA)	59.90
Speed Rage (KD)	79.90
Star Trek 2 Enhanced (DA)	69.90
Star Trek Warrior Set (KD)	79.90
(Technical Manual, Video DS9, DS9 Demo, Klingonen Audio Set)	
Starcraft (KD) *	89.90
Storm (KD)	79.90
Strike Base (KD)	59.90
Striker 96 (KD)	49.90
Syndicate Wars 2 (KD)	**89.90**
Terminator Fut. Shock (KD)	79.90
Terra Nova (KD)	89.90
The Dig (KD)	89.90
Theme Hospital (KD) *	89.90
Thexder -Win 95 (KD)	69.90
Thunderhawk 2 (KD)	79.90
Tie Fighter Compilat. (KD)	79.90
Time Commando (KD) *	89.90
Time Paradox (KD) *	89.90
To Shin Den (DA)	79.90
Tony L.Russa Baseball 3(KE)	99.90
Urban Runner (KD)	69.90
Urban Decay (DA) *	89.90
Vermeer Multimedia (DA)	89.90
Virtual Fighter -Win 95 (DA)	79.90
Warcraft 2 (KD)	89.90
Warcraft 2 Data (KD)	29.90
Warhammer Strategy (KD)	79.90
Warhawk -Win 95 (DA)	69.90
Wing Commander 4 (KD)	89.90
Wipeout (DA)	69.90
Wizardry Gold (KE)	89.90
Worms (KD)	79.90
Worms Data (KD)	39.90
X Com Apocalypse (KD) *	99.90
Z (KD)	**79.90**
Zombie Dinos (DA)	89.90
Zork Nemesis (KD)	89.90

VORBESTELLUNG SOFORT MÖGLICH !!

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Sortiment / Fragen Sie nach unseren 3,5" Spielen

PC 3,5" SUPER PREIS

nur solange Vorrat reicht

5th Fleet (KE)	29.90
Blackhawk (KD)	19.90
Bundesl.Manager Hattrik (KD)	49.90
Flight of Amazone Queen (KD)	24.90
Indy Jones Desktop Adven.(KD)	29.90
Magic Boy (DA)	19.90
Phoenix Datenbank (KD)	19.90
Wordstar 1.5 Win (KD)	19.90

PC CDROM SUPER PREIS

nur solange Vorrat reicht

Aces over Europe (DA)	29.90
Arcade Pool & Overdrive (DA)	29.90
Archibald Applebrooks (KD)	39.90
Award Winners (KD/DA)	29.90
(Elite 2,Civilization,Lemmings 1)	
Batman Forever (DA)	**39.90**
Battle Bugs (KD)	**39.90**
BC Stone Racer (KE)	29.90
Betrayal at Krondor (KD)	29.90
Biing (KD)	49.90
Black Rein (DA)	24.90
Bloodwings (KE)	49.90
Bundesliga Manager Prof. (KD)	24.90
Burg Drachenstein (KD)	29.90
Caribbean Desaster (KD)	39.90
	29.90
Christoph Columbus (KD)	24.90
Chronomaster (DA)	54.90
Creature Shock (KD)	29.90
Crusade (KD)	29.90
Cyberia 1 (KD)	**29.90**
Cybermage (KD) ab 18 Jahren	39.90
D! (KD)	**39.90**
Der Reeder (KD)	24.90
Der Seelenturm(KD)	39.90
Descent 1 (DA)	29.90
Die Höhlenwelt Saga (KD)	24.90
Die Sage von Nietoom (KD)	9.90
Die verrückte Rally + Pad (KD)	39.90
Dime City (KD)	29.90
Dune 2 (KD)	29.90
Dungeon Master 2 (KD)	39.90
Eishockey Manager (KD)	24.90
Elite 3 (KD)	**19.90**
Entomorph (KE)	29.90
Even more Incr.Machine (KD)	29.90
Evolution-Humans 3 (DA)	39.90
Extreme Pinball(DA)	29.90
Falcon 3.0 (DA)	**19.90**
Flight of Amazone Queen (KD)	49.90
FX Fighter (DA)	**39.90**
Gabriel Knight 1 (KD)	29.90
Gamebundle 1 (KE)	19.90
(Mario is Missing, D/Generation)	
Goblins 1 + 2 (KD)	29.90
Goblins 3 (KD)	29.90
Goblins 4 (KD)	**39.90**
Jazz Jack Rabbit (DA)	29.90
Joysoft Classics (DA)	29.90
(Supremacy, It came from Desert, Railt. Tycoon, Defender of Crown, TV Sports Football, TV Baseball)	
Judge Dread (DA)	19.90
Jump Raven Win (DA)	39.90
King's Quest 7 (KD)	39.90
Kingdom Far Reaches (DA)	19.90
Klick'n Play Gamepack (KD)	9.90
Larry 1-6 (DA)	**49.90**
Legend of Kyrandia 2 (KD)	39.90
Legend of Kyrandia 3 (KD)	29.90
Lemmings 1 + 2 (KE)	29.90
Lemmings Win 95 (DA)	39.90
Lost in Time (KD)	**29.90**

PC CDROM SUPER PREIS

nur solange Vorrat reicht

Lucas Arts Archive (KE)	49.90
(Day of Tentacle, Sam & Max, Rebel Assault 1, Indy Jones 4, Star Wars Screen Saver)	
Manic Carts (DA)	34.90
Martini Racing (KD)	29.90
Mega Tri Pack (DA)	39.90
(USS Ticonderoga WIN/DOS, Cyclemania, Thunderscape)	
Monty Python CWOT (KE)	29.90
Neues großes Lexikon (KD)	19.90
NHL Hockey 94 (DA)	**9.90**
Noctropolis (KD)	9.90
Oldtimer (KD)	19.90
Paparazzi (KE)	49.90
Perfect Racing (DA)	39.90
(Cyclemania+Net.+Modem, Rally)	
PGA Euro T. 96 (DA)	**39.90**
PGA Tour Golf -Win (DA)	9.90
Pizza Connection (KD)	24.90
Police Quest 4 (KD)	**29.90**
Prisoner of Ice + Buch (KD)	39.90
Quirks (KE)	49.90
Ran Fun Special (KD)	19.90
Rayman (KD)	49.90
Revolution X (DA)	19.90
Rise o.Robots 2 (DA)	**39.90**
Sam & Max (KD)	39.90
Scottish Open Golf (DA)	39.90
Sensible World Soccer (KD)	39.90
Shivers (DA)	**39.90**
Simon the Sorcerer 1 (KD)	29.90
Skins at Big Horn-Golf (DA)	19.90
Space Quest 6 (KD)	39.90
Special Edition 4 Pack (DA)	29.90
(Zool 2, Latus 3, Space Crusade, Premiere Manager 3)	
Star Rangers (KD)	39.90
Star Trek 2 (KD)	29.90
Starbyte Super Soccer (KD)	9.90
Steel Panther (KD)	**29.90**
Stonekeep (KD)	**49.90**
Studienplaner (KD)	19.90
System Shock (KD)	39.90
Teamchef (KD)	39.90
Terminal Velocity (KE)	29.90
The Animals Multim.Zoo (KE)	19.90
The Big 3 -Win (KE)	49.90
The Koshan Conspiracy (KD)	9.90
Top Gun (KD)	**39.90**
Track Attack (KD)	29.90
Turrican 2 (DA)	29.90
Ultima 7 Complete (DA)	29.90
Unnecasary Roughness 95 (DA)	29.90
V-for Victory 1-4 (KE)	49.90
Virtual Pool (DA)	29.90
Wing Com. Armada (DA)	9.90
WWF Wrestlemania (DA)	39.90
X-Tracker (DA)	19.90
Zoop (DA)	29.90

Bei Bestellungen von Angeboten bitte immer ein oder mehrere Ersatz-wünsche angeben, da viele Spiele Restposten sind.

SEGA SATURN

Wir führen auch Importe aus USA & Japan

Grundgerät + Pad	**449.00**
D 1 (KD)	99.90
F 1 Challenge (DA)	109.90
FIFA Soccer 96 (DA)	69.90
Hang On Grand Prix (DA)	99.90
NBA Jam Tournament Ed (DA)	59.90
SEGA Rally (DA)	99.90
To Shin Den Remix (DA)	99.90
Virtua Fighter 2 (DA)	109.90
Virtya Racing (DA)	99.90
WWF Wrestlemania (DA)	99.90

PLAYSTATION

Wir führen auch Importe aus Japan & USA

PSX Grundgerät	**379.00**
Control Pad	59.90
Control Pad ASCII Stick	119.90
Gamebuster Mogel Modul	89.90
Memory Card	49.90
Sony Lenkrad	179.00
Alien Trilogy (KD)	**99.90**
Cyberia (KD)	99.90
Descent (DA)	99.90
Destruction Derby 2 (DA) *	99.90
Fade to Black (KD)	89.90
FIFA Spoccer 96 (KD)	69.90
Formula 1 (KD)	**109.90**
Gunship 2000 (KD)	99.90
NBA Live 96 (DA)	89.90
Need for Speed (KD)	89.90
Olympic Games (KD)	89.90
Pro Pinball The Web (DA)	99.90
Resident Evil (KD)	**89.90**
Ridge Racer Revolution (DA)	99.90
Rise of the Robots 2 (DA)	99.90
Shell Shock (KD)	89.90
Space Hulk (DA)	89.90
Syndicate Wars (KD)	**99.90**
Thunderhawk 2 (KD)	99.90
To Shin Den 2-USA (KE)	129.90
Wing Commander 3 (KD)	99.90
Wing Commander 4 (KD) *	109.90
Zork Nemesis (DA) *	99.90

TRADING CARDS

DSA D.F. Attack Pack (KE)	3.70
Illuminati Booster (KD)	3.90
Jyhad Booster (KE)	3.00
Magic-Alliances-Booster (KE)	4.40
Magic-Chronicles Booster (KE)	4.40
Magic-Homelands-Booster (KE)	2.90
Magic-Ice Age-Booster (KE)	4.40
Magic-T. G. 4th-Booster (KE)	4.40
Middle Earth-Starter (KE)	14.90
Middle Earth-Booster (KE)	4.40
Netrunner-Doppelstarter (KE)	29.80
Netrunner-Booster (KE)	4.40
Star Trek-N.G.-Starter (KE)	12.90
Star Trek Tin Box (KE)	99.90

weitere Karten auf Anfrage

3DO AUF ANFRAGE
(KD) KOMPLETT DEUTSCH
(KE) KOMPLETT ENGLISCH
(DA) Dt.ANLEITUNG
(*) NOCH NICHT LIEFERBAR

Druckfehler, Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen.

Artikel aus unserem Sortiment erhalten Sie auch bei folgendem selbständigen Vertriebspartner, dem JOYSOFT POINT:

Firma DISOFT
HOSPITALSTR. 16
63450 HANAU

Preise des JOYSOFT POINT können abweichen.

TIP DES MONATS

MEGARACE 2

JOYSOFT & MINDSCAPE verlosen
10 x MEGARACE 2

Bitte vervollständigen Sie folgenden Satz:

D_E WE_T DER
COM_ _TERSP_ _LE

Außerdem werden 5 x MEGARACE 2 T-Shirts und 5 x MEGARACE 2 Kappen verlost.

Einsendeschluss: 16.10.96
Die Gewinner werden von uns schriftlich benachrichtigt.
Mitarbeiter der Firma JOYSOFT, MINDSCAPE & NBG sind von der Verlosung ausgeschlossen.

Joysoft BLITZ BESTELLUNG

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

Da geht die Post ab....

TITEL	PREIS
○ **KATALOG** fast 120 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	KOSTEN LOS
ERSATZWUNSCH	

○ PC 3.5" ○ CD ROM
○ NACHNAHME: +9 DM
○ UPS: 6 + 9 DM
○ VORKASSE/SCHECK: +6 DM
○ AUSLANDVORKASSE: +15 DM nur gegen Vorkasse, postbar
○ TEILLIEFERUNG
○ BESTELLUNG KOMPLETT
Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM - VERSANDKOSTENFREI

NAME
STRASSE
PLZ, ORT
TELEFON

PC.G/PC.A.10.96

R. E. Lee - Civil War General • Strategie

MODETHEMA

Bei amerikanischen Entwicklern offenbart sich der Amerikanische Bürgerkrieg zur Zeit als das Thema überhaupt für Strategiespiele. Neben „Battleground Gettysburg" und „American Civil War" schickt nun auch Sierra einen Kandidaten ins Rennen: R. E. Lee - Civil War General.

OBEN: NACH JEDEM ANGRIFF WERDEN DEM SPIELER KLEINE VIDEOS VORGEFÜHRT. UNTEN: JEDE KARTE HAT BESTIMMTE NACHSCHUBZEITEN, ZU DENEN AM RAND DER MAP NEUE EINHEITEN AUFTAUCHEN.

DIE LANDKARTE DES SPIELS IST IN SECHSECKE UNTERTEILT, DIE AUF WUNSCH EINGEBLENDET WERDEN KÖNNEN.

Was für die Europäer die beiden Weltkriege sind, ist für Amerika der Amerikanische Bürgerkrieg. Immerhin hat dieser Krieg im eigenen Land stattgefunden und war nicht einfach nur ganz weit weg. Ganz klar, daß man als Nicht-Amerikaner meist nicht gerade viel über die damaligen Begebenheiten weiß. Wer aber trotzdem einmal einen strategischen Ausflug in ein anderes Krisengebiet wagen möchte, sollte einen Blick auf das neueste Werk von Sierra riskieren. Für Nichteingeweihte bietet sich am Anfang vor allem ein Blick in das umfangreiche Multimedia-Lexikon über den Amerikanischen Bürgerkrieg an. Hier findet man nicht nur die üblichen Informationen über die Waffen und Schlachten der damaligen Zeit, sondern auch Hintergrundberichte über den Ausbruch des Krieges und das Leben der Soldaten.

Rundum stimmig

Zu Beginn des Spiels wird zwischen einer ganzen Kampagne oder einer einzelnen Schlacht ausgewählt, wobei man letztgenannte auch gegen einen menschlichen Spieler über eine Modem/Nullmodem-Verbindung oder an einem Rechner spielen kann. Drei verschiedene Schwierigkeitsmodi stehen zur Verfügung, wobei auch während eines laufenden Spiels die Computerintelligenz angepaßt werden kann. Der eigentliche Spielbildschirm bietet eine kleine Übersichtskarte und eine große Detailkarte. Während die (wirklich) kleine Übersichtskarte mit ein paar roten und blauen Punkten nur einen groben Überblick über die Aufstellung der beiden Armeen geben kann, findet in der Detailkarte die gesamte Steuerung der Einheiten statt. Mit einem Rechtsklick auf eine Einheit aktiviert man diese. Mit einem Linksklick auf einen Feind wird wenn möglich angegriffen, ein Klick auf ein leeres Feld läßt die entsprechende Truppe vorrücken. Verschiedene Buttons bieten zusätzliche Optionen, wie z. B. das Eingraben von Truppen oder zum Ändern der Formation. Technisch bietet der Civil War General ein für ein Strategiespiel ansprechendes Äußeres. Leider wird die Windows-Oberfläche wie auch schon bei „The Rise and Rule of the Ancient Empires" nicht konsequent ausgenutzt. So ist das Spiel nur in dem vorgegebenen Fenster spielbar, ein Druck auf die Maximieren-Taste bewirkt nichts. Davon abgesehen wird man mit ordentlichen Grafiken der Truppen verwöhnt, die auch eine gewisse Ähnlichkeit mit der entsprechenden Einheit haben. Bei jedem Angriff werden kleine Filme eingeblendet, die den jeweiligen Angriff ansprechend untermalen. Während eines Kampfes wird man konsequent mit Liedern der Zeit bedacht, die man aber, wie auch die Videofilme, nach einiger Zeit dankend abschaltet. **Alexander Geltenpoth/lg**

KOMMENTAR

Das Thema Amerikanischer Bürgerkrieg wird derzeit fast überstrapaziert. Doch wenn Sie sich für eines der drei derzeit aktuellen Konkurrenzprodukte entscheiden müßten, sollten Sie General Lee den Vorzug geben. Im Gegensatz zu der wirklich spartanischen englischen Version von American Civil War (deutsche Testversion folgt noch!) ist die Aufmachung hier, wenn auch nicht perfekt, doch um einiges besser gelungen. Der Vorteil gegenüber dem ansonsten vergleichbaren Battleground Gettysburg von Empire ist die größere Auswahl an verschiedenen Schlachten.

Mindestens:	486/66 MHz, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486/100 MHz, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	Nullmodem, Modem
Sprache:	deutsch	CD/HD:	230 MB/12 MB
Hersteller:	Sierra	Preis:	ca. DM 120,-
Grafik:	64%	Sound: 65%	Genre: Strategie

67 %

069-332353

Mo-Fr. 09.30-19.00 Uhr

FAX 069-30851087 T-Online *soco#

Software Company

your way to play

3 Skulls*	DV	79,90
11th Hour	DA	84,90
Afterlife	DA	69,90
Airbus 2*	DV	79,90
AH64D Longbow	DV	79,90
Anvil Of Dawn	DV	74,90
ATF - Adv: Technical Fig:	DV	84,90
Azraels Tears*	DV	69,90
Bad Mojo	DV	79,90
Baldies	DV	69,90
Battle Cruiser 3000 AD*	DV	59,90
Battle Isle 3	DV	79,90
Bernhard Langer Golf	DV	69,90
Betrayl in Antara*	DA	79,90
Bleifuss	DV	54,90
Bleifuß 2*	DV	59,90
Braindead 13	DV	69,90
Bundesliga Manag. 97*	DV	74,90
Caesar 2	DV	74,90
Carrier Strike Force	DV	79,90
Chessmaster 5000*	DV	69,90
Chronicle Of The Sword	DV	74,90
Chronomaster	DA	69,90
Civil War General*	DV	84,90
Comix Zone	DV	49,90
Command & Conquer inkl Data	DV	89,90
Com. & Conq. Data	DV	24,90
Conqueror A.D.	DV	79,90
Conquest Of New World	DV	79,90

Mega Race 2	DV	54,90
Mission Critical	DA	74,90
Monopoly	DV	54,90
Myst - Edition	DV	69,90
Nato Fighters (ATF-DISK)*	DV	34,90
NBA Live 96	DV	79,90
Nascar Rascing 2*	DA	79,90
Need For Speed Edt	DV	79,90
NHL Hockey 96	DV	79,90
NHL Hockey 97*	DV	69,90
NFL Quarterback 96	DA	79,90
Normality	DV	79,90
Outpost 2*	DV	89,90
Palko*	DV	69,90
Pax Imperia 2*	DV	89,90
Phantasmagoria	DV	84,90
Pinball 95	DV	64,90
Pirateninsel*	DV	79,90
Pole Position	DV	79,90
Powerplay Hockey 97*	DA	59,90
Pro Pinball - The Web	DV	49,90
Puppen, Perlen, Pistolen	DV	79,90
Quest for Glory Coll.	DA	69,90
Rätsel des Master Lu	DV	69,90
Ran Soccer	DV	69,90
Ran Trainer 2	DV	69,90
Rebel Asault 2	DV	79,90
Return Fire	DV	69,90
Ripper	DV	69,90

Dungeons der anderen Art:

Dungeon Keeper* DV 69,90
Diablo* DV 79,90

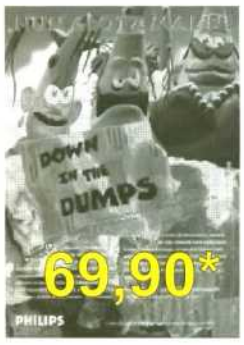
Dungeon Keeper mit Diablo
NUR 144,90!!!

COMMAND & CONQUER RED ALERT

Und ab September heißt es:

Anvisieren und Abfeuern!

Alarmstufe Rot
DV 89,90*

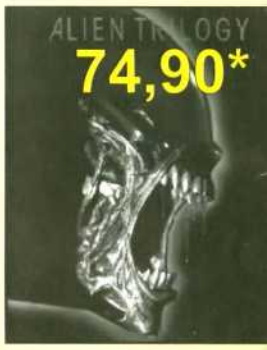


TOP'S

Akte Pandora*	79,90
Baphomets Fluch*	69,90
Civilization 2	74,90
Crusader:No Regret*	64,90
Daggerfall*	69,90
Die Hard Triologie*	69,90
Hind*	69,90
Hugo 4*	69,90
Lighthouse-DV*	79,90
Master of Orion 2*	79,90

TOP'S

MDK*	79,90
Planer 2*	69,90
Privateer:Darkening*	79,90
Schleichfahrt*	69,90
Schwarze Auge 3*	39,90
Siedler 2	69,90
Sonic CD	54,90
Syndicate Wars*	79,90
Time Commando*	69,90
Zork Nemesis-DV	79,90



Cyberia 2	DV	69,90
Cyperstorm inkl. Earthsiege1	DV	99,90
Das Dschungelbuch	DV	44,90
Deadline	DA	69,90
Death Gate	DA	74,90
Deathkeep-Win95	DA	74,90
Descent 2	DA	79,90
Destruction Derby 2*	DA	69,90
Die Fugger 2	DV	74,90
Die Gr.Schlacht i.d.Ard.	DV	69,90
Die Gr.Schlacht u.Getty.*	DV	69,90
Die Gr.Schlachtr u. Waterloo*	DV	679,90
Die Gr. Schlacht u. Shiloh*	DV	69,90
Discworld	DV	69,90
Discworld 2*	DV	79,90
Earthsiege 2:Skyforce	DV	79,90
Earthworm Jim 1+2-Dos	DV	64,90
Earthworm Jim Win95	DV	74,90
Ecco the Dolphin	DV	49,90
Elisabeth I.	DV	79,90
F1 Manager 96	DV	69,90
Fast Attack	DV	69,90
Fifa Soccer 96	DV	79,90
Fifa 97*	i.Vorb.	
Fire Fight	DV	59,90
Flight Commander 2	DV	69,90
Flottenmanöver*	DV	69,90
Flying Corps	DV	84,90
FPS - Baseball 96*	EV	69,90
FPS - Football 96	EV	69,90
FX Fighter-Limited	DA	79,90
Gabriel Knight 2	DV	79,90
Gearheads	DV	49,90
Gene Machine*	DV	74,90
Gene Wars*	DV	69,90
Golden Gate Killer	DV	74,90
Hardline*	DV	59,90
Hexagon Kartell*	DV	89,90
Hexen Mission	DV	29,90
Hexen inkl. Mission	DV	74,90
Hugo 3	DV	69,90
Indy Car 2	DV	69,90
Jagged Allianz Deadly Games*	i.Vorb.	
John Madden NFL 97*	DV	59,90
Kingdom o Magic	DV	69,90
König Der Löwen	DV	49,90
Lands Of Lore 2*	DV	84,90
Larry Coll. 1-6	DA	79,90
Links LS	DA	89,90
Links Pelikan Hill	EV	49,90
Magic The Gath.-Win 95*	DV	79,90
Mechwarrior 2 inkl. Data	DV	74,90
Mechwarrior 2 Data	DV	39,90
Mechwarrior2:MERCENARIES*	DV	79,90

Risiko*	DA	69,90
RTL Samstag Nacht	DV	49,90
Sensible World of Soccer	DV	59,90
Shannara	DV	69,90
Shatterd Steel*	DV	69,90
Shellshock	DV	74,90
Shivers	DV	79,90
Silencer-WIN95	DV	69,90
Silent Hunter	DV	69,90
Silent Thunder	DV	79,90
Sim Earth Classics	DV	39,90
Sim Life	DV	39,90
Sim Tower	DV	84,90
Sim Town	DV	69,90
Simon the Sorcerer 1+2	DV	49,90
Edition inkl. T-Shirt		
Space Bucks	DV	69,90
Space Hulk-WIN95	DA	74,90
Starcraft*	DV	79,90
Star Trek - A Final Unity	DA	69,90
Star Trek - Borg*		i.Vorb.
Star Trek - Deep Space 9	DA	59,90
Star Trek - Klingons	EV	69,90
Star Trek - Warrior Set	DV	69,90
Storm*	DV	74,90
Striker 96*	DV	79,90
Terminator Future Shock	DV	69,90
Terra Nova*	DV	69,90
TFX:Eurofighter 2000	DV	79,90
The Dig	DV	74,90
The Muppets Inside*	DA	64,90
The Mutation of J.B.*	DV	94,90
Theme Hospital*	DV	74,90
Thunderhawk 2	DV	69,90
Tilt	DV	49,90
Tomb Raider*	DV	64,90
Toonstruck*	DV	69,90
Toshinden	DA	69,90
Trivial Pursuit	DV	69,90
Urban Runner	DV	69,90
Virtua Fighter	DA	69,90
Vollgas	DV	49,90
Warcraft 2	DV	74,90
Warcraft 2 Data	DV	24,90
Warcraft 2 inkl. Data	DV	94,90
Warcollege*	DV	64,90
White Lines	DV	59,90
Grand Prix 1, IndyCar, Super Karts		
Wing Commander 4	DV	79,90
Wipe Out	DA	79,90
World Ralley Fever	DA	69,90
Worms	DV	69,90
Worms Reinforcment	DV	34,90
Worms inkl. Data	DV	94,90

LOW BUDGET!

Albion	DV	29,90
Battle Bugs	DV	29,9
Bioforge	DV	29,9
Christoph Kolumbus	DV	24,9
Civilization 1	DV	39,9
Crusader: No Remorse*	DV	29,9
Deadelus Encounter*	DV	24,9
Der Reeder*	DV	24,9
Der Patrizier*	DV	34,9
Die Siedler 1	DV	29,9
Dune 2	DV	29,9
Earthsiege 1	DV	24,9
Eishockey Manager	DV	24,9
Fifa Soccer Classic	DV	29,9
FX Fighter*	DV	24,9
Grand Prix Manager	DV	39,9
Hanse*	DV	34,9
Head to Head	DV	29,9
Jagged Aliance	DV	29,9
Kings Quest 6	DV	24,9
Kings Quest 7	DV	39,9
Little Big Adv. Classic	DV	29,9
Lost Eden*	DV	29,9
NHL95 Classic	DV	29,9
Outpost 1,5	DV	34,9
Panzer General 2	DA	29,9
PGA Tour 486*	DV	29,9
Pirates	DA	24,9
Pitfall*	DV	29,9
Pizza Connection	DV	24,9
Pray for Death	DV	39,9
Print Artists	DV	34,9
Rüsselsheim	DV	24,9
Shanghai-Great Moments*	DV	24,9
Simon The Sorcerer 1	DV	24,9
Simon The Sorcerer 2*	DV	29,9
Space Quest 6	DV	34,9
Steel Panther	DA	29,9
Stonekeep	DV	34,9
TeamChef	DV	29,9
TFX	DV	24,9
Theme Park Classic	DV	29,9
Top Gun	DV	29,9
U.S. Navy Fighters	DV	29,9
Wing Commander 3	DV	34,9
Woodruff*	DV	34,9

PLAYSTATION!

Sony Playstation		379,90
Memory Card		49,90
Control Pad Cyclone		49,90
Alien Trilogy	DV	89,90
Battlearena Toshinden 2	DA	99,90
Bubble Bobble*	DV	79,90
Bust A Move 2	DV	59,90
Darkstalkers*	DV	84,90
Destruction Derby 2*	DA	99,90
Die Hard Trilogy	DV	79,90
Fade to Black	DA	89,90
Fifa 97*	DV	79,90
Formel 1*	DA	89,90
Gunship 2000	DV	99,90
Intern.Track&Field	DV	99,90
Need for Speed	DA	79,90
NHL Hockey 97*	DV	79,90
Olympic Games	DV	89,90
Pete Sampras*	DV	79,90
Soviet Strike*	DV	79,90
Space Hulk	DV	89,90
Syndicate wars*	DV	79,90
Tekken 2*	DA	99,90
Time Commando	DA	89,90
Wing Commander 3	DV	99,90
WipE-out 2097*	DA	99,90

NEU IN FRANKFURT:
Ein **Gamestore** der Software-Company

Königsteiner Str./Ecke Gerlachstr
TEL: 069-30851069

Wir führen auch Magic-Karten, Playstation, Wissens- und Lernsoftware! Preise auf Anfrage. Preise sind Versandpreise.
ALLE WEITEREN SPIELE AUF ANFRAGE !!! DV=Dt. Version DA=Dt. Anleitung EV=Engl. Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,- portofrei, Vorkasse DM 6,90, Nachnahme DM 9,90 zzgl. NN-Gebühr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50 Software-Company, Gerlachstr. 40, 65929 Frankfurt.
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! Änderungen und Irrtürmer vorbehalten. Preise sind Versandpreise.

Gene Wars • Strategie

KRIEG DER GENE

Nach Westwood, Blizzard und den Bitmap Brothers versucht nun auch Bullfrog, sich ein Stück des derzeit heißumkämpften Echtzeitstrategie-Kuchens zu sichern. Und wieder einmal gehen die Schlitzohren um Peter Molyneux mit Gene Wars ganz anders an die Sache heran.

In nicht sehr ferner Zukunft werden es die Menschen lernen, die eigene Galaxie zu verlassen, andere Planetensysteme zu erforschen und dort Rohstoffe abzubauen. Da bleibt es nicht aus, daß Sie hierbei auf andere Rassen stoßen. Natürlich genau dort, wo gerade der eigene Claim abgesteckt wurde. Es entbrennt sehr schnell ein intergalaktischer Krieg, um die Ressourcen. Der Abbau von Rohstoffen artet dabei schnell in einen Raubbau aus. Diese Kriegsmaschinerie wirkt sich verheerend auf Fauna und Flora zahlreicher Planeten aus. Ganze Galaxien sehen aus wie Abraumhalden. Da tritt ein weiteres extraterrestrisches Volk auf den Plan und greift korrigierend ein. Bei den sogenannten „Himmlingen" handelt es sich um eine Rasse, die zu tieferen Einsichten gekommen ist und deshalb moralisch das Recht und technologisch die Power hat, andere, auf den rechten Weg zu bringen. Die Himmlinge untersagen kurzerhand jegliche Gewalt, vernichten alle Waffen und belegen deren Produktion mit drastischen Strafen. Alle an den Verwüstungen beteiligten Völker werden dazu verurteilt, die verschandelten Planeten wieder ins ökologische Gleichgewicht zu bringen. Hierbei soll eine Art Wettbewerb entstehen, wobei die jeweiligen Sieger belohnt werden. Um die Wiederansiedlung verschiedener Tierarten zu beschleunigen, experimentieren Sie ein wenig mit den Genen der Spezies herum und entdecken so, „rein zufällig", daß Sie mit so einem künstlichen Getier auch ganz schön was anrichten können. Als Waffe zählt sowas nicht, und wenn es den lieben Konkurrenten in Stücke haut, tja, was sollen Sie da machen? Etwa Gewalt gegen die unwissende Kreatur ausüben? Wo das doch verboten ist? So sind sie halt, die Tiere. Auf diese Weise entsteht schön langsam ein Stellvertreterkrieg der ganz neuen Art. Anstelle immer stärkerer Panzer und Flieger kreuzen nun massenhaft entartete Monster in den Aufforstgebieten auf und führen das fort, was früher, weniger subtil, mit konventionellen Waffen begonnen hat. Sieger bleibt, wer trotzdem die Gunst der Himmlinge erringt und die stärksten und schrecklichsten Monster heranzieht.

Nachwachsende Rohstoffe

Als Führer eines maximal fünfköpfigen Teams übernehmen Sie die Aufgabe, insgesamt 24 Planeten wieder zu kleinen Paradisen zu entwickeln. Hierfür gebieten Sie über einen Ingenieur, der für die Errichtung, Wartung und den Abriß der Einrichtungen verantwortlich ist. Einen Geneologen, der eventuell neuentdeckte Spezies erforscht und einen Botaniker, der für die Aufforstung zuständig ist. Schließlich einen Tierwärter, der die anzusiedelnden Tiere beaufsichtigt bzw. für deren Zucht und Ernährung sorgt. Grundlage aller Auf- und Ausbauten und anschließender Genmanipulationen ist der neue Rohstoff GOOP. Dieser wird aus Pflanzen, recycelten Tierkadavern und aus Mineralien, die erst abgebaut werden müssen, gewonnen. Der Botaniker pflanzt hierfür neue Wälder an und erkundet nebenbei bisher unbekannte Gewächse. Der Geneologe hält nach neuen Spezies Ausschau, der Ingenieur baut die Basisgebäude auf. Sobald die Genstation steht und ein wenig GOOP produziert wurde, kann mit der „Aufzucht" der Tierchen begonnen werden, die unter der Obhut des Wärters zur (kostenlosen!) Vermehrung animiert werden. Ab und zu schauen die Himmlinge vorbei, um nach dem Rechten zu sehen. Ach, es könnte so schön sein! Sie ergötzen sich gerade an den rührenden Bemühungen Ihres Botanikers, eine Wüste in liebliche Haine zu verwandeln, als plötzlich Hektik ausbricht. Geschrei, Wehklagen, Krach, Trümmer, Kadaver und Leichen! Über Ihr Camp ist eine Herde „feindlicher" Kreaturen hergefallen, machte es dem Erdboden gleich und vertilgt anschließend Ihren Ingenieur! Schon ist das Spiel aus. Wie schade! Also, auf

DIE BASISFLORA

Eine Auswahl der mannigfaltigen Flora. Es kommt darauf an, die richtige Pflanze auf dem richtigen Grund anzusäen, sonst verhungern die Tier und der Goop-Nachschub leidet.

Stachelbaum:
Gedeiht außerordentlich gut in kaltem Klima. Durch seine lange Lebenserwartung ist der Stachelbaum bestens für die Wiederverwertung geeignet. Seine Äste bieten guten Schutz gegen Feinde.

Hütchenpilz:
Der Hütchenpilz ist eine ungewöhnliche Pflanze, die sich schnell verbreitet, aber nicht in weitem Umkreis aussäht. Exzellenter Nährwert.

Wachsblatt:
Gute Wachstumseigenschaften, gedeiht besonders gern im Gras. Kann sich unter den richtigen Gegebenheiten sehr schnell vermehren.

Zapfini:
Nichts eignet sich besser zur Verteidigung als eine Zapfinischonung. Durch ihren dichten Wuchs bilden sie eine solide Barriere.

ein neues. So ein Wärter hat eine offizielle Waffe, ein kleines Lähmungsgewehr, und eine inoffizielle, mit der er mißliebige Viecher abschießen kann. Was soll's? Zur eigenen Verteidigung kann das ja nicht falsch sein. Die Wärter kurz instruiert, und schon ist die Bedrohung abgewendet. Die aggressiven Monster wurden kurzerhand abgeknallt, einem weiteren friedlichen Ausbau der Basis steht vorläufig nichts mehr im Wege. Wenn da nicht die Himmlinge wären. Die haben den Einsatz der verbotenen Waffen wohl registriert und reagieren kurz und heftig: Innerhalb weniger Sekunden wird Ihr kleines Camp samt Team vaporisiert!

Vom Froschvogel zur Dinokrabbe

Aber natürlich gibt es Mittel und Wege, sowohl die Bedrohung der anderen abzuwenden als auch den Himmlingen zu gefallen. Allerdings fehlt die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad selbst zu bestimmen. In der Tat müssen Sie schon eine gewisse Schlitzohrigkeit entwickeln, um die Restriktionen auf der einen, die fortwährende Aggression auf der anderen Seite so unter einen Hut

EINE BASIS IN IHREN ANFÄNGEN. DER BAGGER, DIE VERTEILERSTATION UND EINE PHOTONENFALLE ZUR ENERGIEGEWINNUNG SIND IMMER DIE ERSTEN EINRICHTUNGEN, DIE GEBAUT WERDEN MÜSSTEN.

DIE BASISFAUNA

Die „Basis-Tier-Modelle", die alle untereinander gekreuzt werden können und so die erst richtig interessanten „Multitalente" ergeben.

Muli:
Unglaublich starkes, aber williges Arbeitstier. Eine große Hilfe vor allem beim Transport von Bäumen und toten Kreaturen.

Vogel:
Schnelles Flugtier, das jedes Terrain überqueren kann.

Krabbe:
Zähe Baudrohne. Besonders talentiert für die Aufwertung eines Gebäudes.

Frosch:
Ideal als Kundschafter bei Angriffen aus der Entfernung. Allerdings weder sehr stark noch sehr zäh.

Dino:
Zähe, starke Kampfkreatur. Kann viele Gebäude zerstören, läßt sich durch Provokation jedoch ablenken.

ERLEBEN! INFORMIEREN! KAUFEN!

»Eine der erfolgreichsten Computer-Messen Europas«

COMPUTER 96

Computer
Online
Multimedia
Entertainment

WILLKOMMEN!!!
15. - 17. NOVEMBER '96
MESSEGELÄNDE KÖLN, HALLE 10+12

INFOHOTLINE
TEL: 08642/899953
HTTP://WWW.ICP-VERLAG.DE

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP
ICP GmbH & Co. KG
Fax 08 106 / 34 238

PRO Concept
Gesellschaft für Veranstaltungen und Marketing mbH
Fax 02 34 / 94 688-44

KARTENSERVICE

___ Karten Erwachsene à 23 DM ___DM
___ Karten Schüler/Studenten à 18 DM ___DM
GESAMTPREIS ___DM
(Versand nur gegen Vorkasse. Bitte Euroscheck beilegen.)

Name: .....
Straße: .....
Plz/Ort: .....
Unterschrift: .....

ICP, Kartenservice, Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg

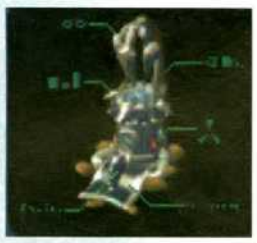
zu bringen. Es kommt maßgeblich darauf an, so schnell wie möglich aus den fünf gegebenen Tierarten, die sich jeweils durch besondere Eigenschaften für bestimmte Tätigkeiten empfehlen, entsprechende Kreuzungen zu züchten, die dann gewissermaßen Multitalente sind. Hierbei sind alle Tiere und deren Abkömmlinge untereinander kompatibel. Mit anderen Worten: Sie können einen Frosch mit einer Krabbe, einem Muli oder auch mit einem Dino kreuzen und dabei auch noch zusehen! Ob das Geschöpf, das hierbei entsteht, recht sinnvoll in die neu zu gestaltende Welt paßt, ist natürlich eine andere Frage. Aber das ist Ihre Aufgabe: herauszufinden, was da jetzt eigentlich entstanden ist und wofür es sich am besten eignet. Der strategische Aspekt gewissermaßen. Die Kreuzerei geht hierbei allerdings nur bis ins zweite Glied, danach ist Schluß. Also: Muli + Krabbe = Mulokrabbe oder Krabbomuli. Mulokrabbe + Krabbomuli = Eins von beiden oder Krabbe oder Muli. Alles klar? Insgesamt können Sie also irgendwann über 25 verschiedene Wesen gebieten. Wenn Sie Ihre Aufgaben so erledigen, daß die Himmlinge nichts zu meckern haben, stellen Ihnen diese zur Belohnung einen Obelisken in den Garten. Lassen Sie einen Spezialisten in dessen Nähe, wird er künftig seine Aufgaben wesentlich besser erledigen können. Kommt eines Ihrer Tierchen daran vorbei, erhält es eine Sonderfähigkeit. Der ansonsten harmlose Vogel wird plötzlich zum Kamikaze-Falken, der bisher fröhlich aber verletzlich daherhüpfende Frosch beschießt seine Feinde künftig mit giftiger Spucke, der Dino wird zum Feuerdrachen.

DIE EINRICHTUNGEN

Die Verteilerstation, die die aufgefangene Energie an die verschiedenen Einrichtungen „funkt". Ihr Wirkungsbereich vergrößert sich mit der jeweiligen Ausbaustufe.

Je größer Ihr Recyclingwerk, desto schneller erfolgt die Verarbeitung von Pflanzen und Kadavern zu GOOP. Auch hier erscheint ab der 2. Stufe eine Drohne, die selbständig in der näheren Umgebung arbeitet.

Die Sägewerke. Sie benötigen diese Einrichtung zum Upgrade Ihrer anderen Gebäude. Ab der zweiten Stufe wächst das Fassungsvermögen, und es erscheint eine kleine Drohne, die selbständig Bäume in der näheren Umgebung fällt.



Das Abwehr-Blaster-Geschütz ist recht lästig für einzelne Angreifer, kann aber größere, einfallende Horden nicht mehr stoppen.

Erst wenn die technische Überwachungseinrichtung steht, können Einrichtungen zur Abwehr von Angriffen erstellt werden.

Die Genlabors, in denen die Kreaturen produziert werden. Erst ab der dritten Stufe ist eine vollständige Erforschung möglich.

DAS BEDIENUNGSPANEEL

A) Das Bad-O-Meter zeigt, wie gut (grün) oder wie schlecht (rot) Sie Ihre Aufgabe erledigen. Hier sehen Sie auch, wie es um die Energieversorgung Ihres Camps steht und wie weit Ihr Auftrag bereits erfüllt wurde.

B) Ein Ausschnitt der bereits erkundeten Welt.

C) Ihr GOOP-Vorrat.

D) Ihre Spezialisten, die Sie hier per Mausklick aktivieren können.

E) Der Zustand des derzeit aktivierten Lebewesens.

F) Sofern Ihr Spezialist mehrere Tätigkeiten ausüben kann, erscheint diese Auswahl. Hier sehen Sie die derzeitig möglichen Bauwerke, die durch den Ingenieur errichtet werden können.

Nur neue Ideen?

Das gab es bisher noch nicht; in keinem Strategical konnt man bisher einen Panzer mit einem Jagdbomber kreuzen, um dann einen Jagdflugpanzerbomber gratis zu erhalten. Auch ist es bisher nicht möglich gewesen, ein Maschinengewehr und eine Kanone in ein Zimmer zu sperren, um nach einiger Zeit einige Dutzend Maschinenkanonen sein eigen nennen zu können. Je nachdem wie geschickt Sie vorgehen, wird Ihre „Armee" sich selbst ausbauen. Allerdings haben die Tierchen natürlich die Eigenart, nicht nur unter Feindeinwirkung, sondern auch aus biologischen Gründen irgendwann einzugehen. Sie können also nicht lange warten und müssen Ihre „Soldaten" zügig einsetzen! Auch das ist ein neuer Gesichtspunkt. Der Rest ist aus anderen Referenzspielen des Genres bekannt. Die besseren Züchtungen erhält man erst nach diversen Upgrades, die wiederum erst möglich werden, wenn andere Einrichtungen stehen. Die zunächst schwarze Karte hellt sich durch entsprechende Aufklärung allmählich auf. Die Steuerung erfolgt zu gut 95% mit der Maus, ist allerdings im Streß eines Echtzeitgemetzels relativ unpräzise und gewöhnungsbedürftig. Die Story wird im Handbuch erzählt. Vor, während und nach der 24-teiligen Kampagne gibt es keine Videoclips oder sonstige Einblendungen, vom Missionbriefing vor den Einsätzen mal abgesehen.

Ansichtssache

Die zum Teil sehr verschiedenen Welten und die von Ihnen zu züchtenden Geschöpfe sowie Ihre Handlanger bekommen Sie in prächtigem SVGA präsentiert. Die Animationen der gerenderten Sprites sind flüssig, das Scrolling über die Karte butterweich, die Sprachausgabe hin und wieder etwas nervig, aber dennoch glasklar. Jedes

Tier hat seine besonderen Laute, die sich je nach Alter von der Tonlage her verändern. Die Soundeffekte während einer „Schlacht" entsprechen dem, was man erwartet, und die Musik untermalt das alles unaufdringlich. Über eine Hilfe-Funktion können Sie sich sofort über alles, was Sie auf dem Bildschirm sehen, informieren lassen. Die ersten fünf Levels sind reine Gewöhnungsszenarien, in denen Sie streßfrei von den wichtigsten Features Gebrauch machen lernen. Zusammen mit der fast neuen Idee (MicroProse brachte 1993 mit „Unnatural Selection" das Thema schon mal ins Spiel) der Genmanipulation könnte es sich bei Gene Wars tatsächlich um eine Alternative zu den derzeitigen Echtzeit-Rennern handeln.

Alles eitel Sonnenschein?

So sehr es jedoch Freude bereitet, die Tierchen zu züchten, die Station auszubauen, die Wälder anzulegen: Irgendwann will man ja nun mal Gebrauch von den Einrichtungen und den Wesen machen. Und genau hier liegt der Hase im Pfeffer: Quasi vom sechsten bis zum letzten Level ist die Schlacht in den ersten drei Minuten gewonnen, und man kann zum Teil stundenlang vor sich hinzüchten, erforschen und bauen, bis das Levelziel (siedeln Sie x Spezies auf dem Planeten y an) erreicht ist. Vernichten Sie den Feind nicht sofort zu Beginn, ist das Szenario praktisch nicht mehr gewinnbar. Demzufolge werden Sie Ihre höherwertigen „Erzeugnisse" nie einsetzen können, da zu Beginn ja nur die „Basis-Modelle" zur Verfügung stehen. Fragwürdig ist auch der Umstand, daß der Feind ausschließlich Monster produziert, um Sie zu ärgern und ansonsten dröge in der Gegend herumsteht, was den Himmlingen offenbar egal ist. Jeder Verstoß Ihrer Seite wird jedoch gnadenlos geahndet. Die Feindintelligenz besteht also wieder einmal darin, Sie sofort zu Beginn mit Masse anzugreifen. Sobald Sie etwas Fuß gefaßt haben, ist der Computergegner mit seinem Latein am Ende. Eine neue Idee allein mit alten Features vermischt und einem Schuß „tierischer" Hektik, kann nicht mehr ausreichend sein, um in den Olymp der Spitzenspiele des Genres aufzusteigen.

Alexander Geltenpoth/usk

KOMMENTAR

Sicher erreicht Gene Wars, wie viele Spiele des Genres, ganz andere Dimensionen, wenn Sie es nicht gegen den (dummen) PC, sondern gegen menschliche Gegner spielen. Dies können Sie in einem IPX-Netzwerk tun, wobei eine CD pro PC benötigt wird. Für Leute, die Zugang zu so einem Netzwerk haben, ist Gene Wars eine der ersten Empfehlungen, auf alle Fälle eine echte Alternative zu den gängigen Spielen dieser Art. Für den Einzelspieler bleibt eine gelungene Mischung aus Warcraft 2 und der Hektik von Z mit total neuen „Waffen".

SPIELETIPS AB SEITE 118

Mindestens:	486/66 MHz, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 90, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/General Midi/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	Modem, 4 Sp.-Netzwerk
Sprache:	deutsch	CD/HD:	200 MB/70 MB
Hersteller:	Bullfrog	Preis:	ca. DM 120,-
Grafik:	80%	Sound: 65%	Genre: Action

78%

Es gibt Leute, die können Qualität einfach nicht würdigen:
"Z" DV
DM 74,90

Bestellannahme:

Tel.: 0241-533131
Fax: 0241-508973
Fax: 0241-563902

>>>>>> **Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen** <<<<<<

Der echte Nachfolger von XXXX ist da !!! Fragen Sie nach. Es lohnt sich !

Neuerscheinungen und aktuelle Preisinfos finden Sie täglich in unserer BTX-NewsInfo: **CORNER#**

MPC 2 CD-ROM 8MB

BUDGET und CUTWARE:

Albion DV	29,90
Archer Maclean`s Pool DH	29,90
Armored Fist DV	32,90
Battle Bugs DV	29,90
Battledrome DV	29,90
Battle Isle 1 + Data 1&2 DV	19,90
Battle Isle 2 + Data DV	29,90
Bioforge Classic DV	29,90
Bundesliga Manager prof. DV	19,90
Caesar DV	19,90
Car & Driver DH	29,90
Carrier Strike Force + Dawn P. DV	36,90
Cybermage DV	29,90
Dawn Patrol Net DV	19,90
Day of the tentacle DV	29,90
Descent DV	34,90
Der Planer + Extra	17,90
Desert + Jungle strike DH	19,90
Die Siedler DV	32,90
DSA DV	25,90
DSA 2 DV	25,90
Dune DH	29,90
Dune 2 DH	29,90
Earthsiege DV	19,90
Eishockey Manager DV	19,90
Freddy Pharkas DV	19,90
History Line 1914-1918 DV	14,90
Even more Incredible Machine DV	19,90
Flashback EV	23,90
Höhlenwelt Saga DV	29,90
Indiana Jones 4 DV	29,90
Inferno + TFX DV	34,90
Jagged Alliance DV	34,90
King`s Quest 6 DH	19,90
King`s Quest 7 DV	34,90
Klik`n`Play DV	32,90
Larry 1 DH	23,90
Legend of Kyrandia 3 DV	19,90
Lemmings / Dragon`s Lair DH	22,90
LHX Attack Chopper DH	29,90
Little big Adventure DV	29,90
Lode Runner 1.0 DV	27,90
Lure of the Temptress DH	29,90
Magic Carpet + Hidden Worlds DV	29,90
Might & Magic 3-5 US	49,90
Monty Python`s Complete Waste EV	29,90
Noctropolis DV	9,90
North & South EV	9,90
Outpost 1.5 DV	34,90
Patriot DH	17,90
Pizza Connection DV	29,90
Police Quest 4 DDE	19,90
Powerhouse DV	29,90
Privateer DL DH	29,90
Red Baron DH	23,90
Sam & Max DV	29,90
Secret of Monkey Island II DV	24,90
Shanghai GM DV (Win)	27,90
Silent Service II EV	19,90
Simon the Sorcerer 1&2 Power Ed. DV	49,90
Space Quest 1 DH	23,90
Space Quest 6 DV	34,90
Space Quest 4 DH	19,90
Star Control 1&2 DH	29,90
Steel Panthers DV	39,90
Street Fighter 2 Turbo DH	24,90
Strike Commander DL DH	29,90
System Shock Classic DV	22,90
Theme Park DV	29,90
Tornado + Desert Storm DH	17,90
Ultima 7 Bundle Classic DH	22,90
US Navy Fighter Classic DV	29,90
Wing Commander 3 Classic DV	32,90
X-Wing Complete DV	34,90
Zak McCracken DV	29,90

SHOVELWARE:

Alone in the dark 1-3 DV	67,90
Game Box (50 Spiele) DV	36,90
Lucas Arts Classic Adv. DV	38,90
Lucas Arts Top Adventures DV	52,90
Lucas Arts Cl. Simulations DV	39,90
Megapak 6 DH	84,90
Megatripack DH	34,90
Star Wars Coll. (incl. X-Wing CD) DV	59,90

STANDARDPROGRAMM:

AH64D Longbow DV	79,90
Afterlife DH	72,90
Ascendancy DV	52,90
ATF (X-Fighters) DV	79,90
Baphomet`s Fluch DH *	68,90
Battleground Ardennes DV (Win)	69,90
Capitalizm DV	74,90
Civilization 2 DV	79,90
Civil War General DV (Win) *	72,90
Command & Conquer Pt. 2 DV *	89,90
C & C Der Ausnahmezustand DV	29,90
Daggerfall DV (W95)	TBA
Deathkeep EV (W95)	69,90
Descent 2 EV	59,90
Diablo DV (W95) *	82,90
DSA 3 DV *	44,90
Dungeon Keeper DV *	74,90
Die Fugger 2 DV	79,90
Die Siedler 2 DV	79,90
Earthworm Jim 1&2 DH	64,90
Elisabeth I. DV	89,90
Fantasy General DV	74,90
Fire Fight DH (W95)	59,90
Flight Simulator 5.1 Coll. DV	109,90
FS5 Designer 2.0 DV *	72,90
FS5 Schiratti Commander DH	64,90
Aircraft Collection 1-4 DH je	54,90
Gearheads DV (Win)	49,90
Gender Wars EV	69,90
Golden Gate Killer DV	69,90
Grand Prix 2 EV	79,90
Incredible Machine /Woodruff DV	67,90
Karma DV	84,90
Lighthouse DV (Win) *	86,90
Missionforce: Cyberstorm DV	83,90
Muppets Inside DH *	66,90
NBA Live '96 DV	79,90
Need for speed Enh. DV	79,90
NHL Hockey '96 DV	79,90
Normality DV	72,90
Offensive DH	79,90
Panzer General 2 DH (Win)	39,90
Police Quest - SWAT DH	74,90
Quest for Glory 1-4 DH	66,90
Rätsel des Master Lu DV	74,90
Return Fire DH	79,90
Shannara DV	79,90
Silent Hunter DV	69,90
Silent Thunder DV (Win)	89,90
Sonic the Hedgehog DH (W95)	59,90
Space Hulk 2 (W95)	74,90
Star Trek Warrior Set DH *	65,90
Strife US	99,90
S.T.O.R.M. DH *	73,90
The Dig DV	72,90
Tie Fighter DV	72,90
Toshinden DH	69,90
Trivial Pursuit DV	74,90
Urban Runner DV	64,90
V for Victory 1-4 US	69,90
Virtua Fighter DH (W95)	74,90
Warcraft II DV	79,90
Warcraft II Beyond ... Portal DV	29,90
Warhammer Dark Crusade DH *	64,90
Warhammer Schatten..DV (W95)	64,90
White Lines DH *	64,90
Wing Commander 4 DV	79.90
World Rallye Fever DH	67,90
Worms DV	64,90
Worms Reinforcement Pack DV	34,90
Z DV	74,90
Zork Nemesis DV *	84,90

SPIELELÖSUNGEN

Wir führen alle Lösungen aktueller und älterer Spiele der Firmen Hintshop und CPS ab 14,90

HARDWARE

Toshiba 5522B 8xSpeed Retail	219,00
AMD K5-75	159,00
Intel Pentium 133	425,00
Intel CPU`s auf Anfrage	
Western Digital Harddisks zu Tagespreisen	
ASUS Motherboards ab	299,00
SB16 Value Plug and Play	166,00
SB32 Plug and Play	
YAMAHA SW-60 XG	329,00
YAMAHA DB50-XG Wavetable	199,00
YAMAHA YST-M15 Speaker	129,00
YAMAHA YST-MSW10 Subwoofer	199,00
ALFA TWIN Joystickautoswitch	34,90
Gravis Eliminator Gamecard	44,90
Gravis GRIP Team Sports	189,00
Joypad Gravis	39,90
Joystick Gravis Analog Pro	44,90
Joystick Gravis THUNDERBIRD	89,90
Suncvom F-15 E Talon Flightstick	149,90
Thrustmaster Kontrollsysteme	ab 109,00
Thrustmaster Rudder Control	199,00
Thrustmaster T2 (mit Pedalen)	229,00

* = Produkt angekündigt jedoch NOCH NICHT ERSCHIENEN !! Alle Preise in Deutscher Mark. DV=Dt. Version. DH=Dt. Handbuch. EV=Englische Version US=Import aus USA TBA=Preis wird bei Erscheinen festgelegt. Es gelten unsere AGB. Versand per Postnachnahme zzgl. 11.- (Porto/Verpackung u. NN) + 3.- Zahlscheingebühr, oder per Vorkasse zzgl. 7,50.- per Euroscheck oder Überweisung auf Konto 40008260 bei Sparkasse Aachen (BLZ 39050000). Software ab 200.- Warenwert Porto u. Verpackung frei. Bei Annahmeverzug werden pauschal 30.- fällig. Viele weitere Titel ständig verfügbar. Ladenpreise weichen ab. Lieferung ins Ausland nur per Euroscheck oder Postbaranweisung + 28.- Angebot freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. -rung vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Wir beraten Sie gerne bei Auf-, Umrüstung oder Neukauf Ihres Rechners.

Golden Gate Killer • Interaktiver Film

DIE WACHE

Was passiert, wenn Drehbuchautoren, Regisseure, Spiel-Designer und Kriminologen zusammentreffen? Sie produzieren einen interaktiven Film oder besser ein Krimi-Adventure mit Videoeinspielungen.

Grolier Interactive hat eine solch illustre Truppe zusammengestellt, um die Alltagsarbeit eines jungen Police-Officers der Stadtpolizei San Franciscos in Szene zu setzen. Dem Golden Gate Killer liegt dabei ein realer Mordfall des San Francisco Police Departments zugrunde, der als „Body in the Bay"-Fall in die Akten einging. So begrüßt Sie zu Beginn des Spiels auch der echte Polizeichef der Pazifik-Metropole per Video und wünscht Ihnen bei der Aufklärung des Mordes ebensoviel Erfolg wie ihn damals Detective Frank Falzon hatte. Falzon selbst steht dem Spieler nach Belieben auf Knopfdruck und in bewegtem Bild mit grundlegenden Tips zur Polizeiarbeit zur Seite.

Penible Spurensuche

Das Spiel beginnt mit Ihrem Eintritt in die Abteilung Mordkommission, als gerade die Meldung eines Wasserleichen-Fundes im Hafenbecken per Telefon eintrifft. Als Newcomer bekommen Sie Ihren ersten großen Fall zugeteilt. Die folgenden Ermittlungen gestalten sich weitestgehend authentisch und haben mit den actionreichen Klischees unzähliger amerikanischer Fernseh-Serien nichts gemein. Wahre Polizeiarbeit ist eben in erster Linie ein analytischer Vorgang, dem ein penibles Ansammeln von Informationen vorausgeht. Per Mausklick auf die Stadtkarte San Franciscos gelangen Sie zum Hafen, wo Spurensicherung, Gerichtsmedizin und andere Kollegen bereits auf Sie warten. Den Tatort müssen Sie genau untersuchen, Zeugen sofort vor Ort einer ersten Vernehmung unterziehen, Beweisstücke sichern und sie im Labor untersuchen lassen. Standbilder des Tatorts und anderer Locations zeigen alle wichtigen Details. Im Bedarfsfall werden Ausschnittvergrößerungen mit einer Lupe zugänglich.

Fährt man mit dem Mauszeiger über Personen oder Gegenstände, verändert er seine Gestalt. So wechselt man in den Vernehmungsbildschirm oder gelangt in eine Auswahl zur Sicherung von Gegenständen. Während der Aussage erzählt die entsprechende Person in einem Videofenster ihre Geschichte, während sich auf einem Notizzettel automatisch Gesprächsnotizen notieren. Ein Klick auf eine der Notizen befragt den Zeugen weiterhin zu diesem Thema. Auffällige Objekte können Sie dem Polizeilabor zu weiteren Untersuchungen zukommen lassen. Die Ergebnisse zu Reifenspuren, Fingerabdrücken oder chemischen Tests finden nach einiger Zeit ebenso Eingang in Ihr Notizbuch. Nur in Ihrem Büro haben Sie Zugriff auf den Polizei-Computer, in dem Sie nach vermißten Personen fahnden oder im Vorstrafen-Register stöbern können. Verdichten sich Ihre Vermutungen und wird daraus ein Motiv erkennbar, können Sie gegen einen der Zeugen einen Verdacht aussprechen, eine Vorladung vor Gericht oder eine Hausdurchsuchung erwirken und ihn sogar festnehmen. Für ein solches Vorgehen sollte man sich seiner Spur schon sehr sicher sein, denn zur Aufklärung des

AM TATORT MÜSSEN ZUERST ALLE BEWEISSTÜCKE GESICHERT UND IM LABOR AUF SPUREN UNTERSUCHT WERDEN.

SCHREIBTISCH-SCHNÜFFLER

Im Büro der Mordkommission finden Sie Ihren Arbeitsplatz und alle wichtigen Hilfsmittel, die bei der Klärung des Mordes und der Ergreifung des Golden Gate Killers dienlich sind.

Polizei-Computer

Aufzeichnungen

Straßenkarte

KOMMENTAR

Eigentlich bietet der Golden Gate Killer nichts, was besonders hervorzuheben wäre. Allein die ausgewogene Mischung mit Filmsequenzen, Interaktionsmöglichkeiten, Kombinationsaufgaben und spielerischen Freiheiten geben dem Krimi-Abenteuer den richtigen Pfiff. Die Geschichte entfaltet sich in ihrem weiteren Verlauf zusehends spannend und man erfährt immer wieder kleine Erfolgserlebnisse, wenn sich ein eigener Verdacht bestätigt. Insofern darf man Groliers interaktiven Polizei-Alltag allen empfehlen, die auch sonst mehr Spaß am Analysieren und Kombinieren haben als an Schießereien und hektischem Bildschirm-Geschehen.

BEI DER ZEUGENBEFRAGUNG PER VIDEO WERDEN STICHPUNKTE MITNOTIERT, DIE WEITER HINTERFRAGT WERDEN KÖNNEN.

Mordes bleiben Ihnen nur etwa vierzehn Tage Zeit, und jede Aktion am Bildschirm läßt die On-screen-Uhr ein gutes Stück weiterticken.

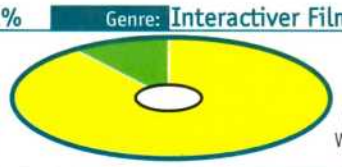
Krimi-Alltag

Im Mittelpunkt des Spielgeschehens steht immer Ihr Notizbuch, das sich zusehends mit Informationen füllt, die in erster Linie durch die vielen Zeugen-Videos gewonnen werden. Auch die Auswertung der Laborberichte und die Computer-Recherche geben wichtige Hinweise. Gesteuert wird der wenig spektakuläre Krimi-Alltag ausschließlich mit der Maus. Notizbuch und Straßenkarte stehen Ihnen immer zur Verfügung, lediglich den Polizei-PC müssen Sie in Ihrem Büro aufsuchen. Mit zunehmendem Wissen über die mit dem Mordopfer in Verbindung stehenden Personen und Ereignisse erhöht sich die Zahl der ansteuerbaren Locations auf der Karte allmählich. Allerdings müssen Sie so manchen Zeugen mehrmals befragen, um auch noch an die letzte Information zu kommen, die einen weiteren Ort freigibt. Optisch präsentiert sich Golden Gate Killer unter Windows im SVGA-Outfit. Die Standbilder sind von guter Qualität und vermitteln immer einen guten Einblick in das Geschehen. Die Videos hingegen erscheinen etwas zu klein geraten, und leider sind die gefilmten Zeugenaussagen immer nur im Portrait zu verfolgen. Die Schauspieler erinnern an typisch amerikanische Seifen-Opern, wirken aber selten peinlich und deplaziert. Der deutschen Sprachausgabe hätte man hin und wieder etwas mehr Biß und Ausdruck wünschen können.

Christian Müller

Mindestens:	486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 60 MHz, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, General Midi		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	deutsch	CD/HD:	ca. 1.200 MB/10 MB
Hersteller:	Grolier Interactive	Preis:	ca. DM 120,-
Grafik:	120%	Sound	71%
Genre:	Interactiver Film		

75%



Ladengeschäft - Kiel
Knooper Weg 136a
24105 Kiel
Tel 0431-578180

Tel: 04344 - 41 777

Mo-Frei: 10 - 18 und Sa: 10 - 13 Uhr

Neu: Aktualitäten über BTX: COMSOFT#
Rauher Berg 1, 24217 Schönberg, Fax -41779

COM SOFT

CDROM - Spiele

Abuse ACT	DV	67,90
Absolute Zero ACT *	DV	59,90
Adams Family Pinball SIM	DA	68,90
After Life STR	DV	79,90
AH - 64D Longbow SIM	DV	79,90
Airbus 2 (WIN 95) SIM *	DV	72,90
Aladin (WIN95) J&R *	DA	56,90
Alien Triologie SAM *	DA	84,90
Alone in the Dark Trilogie SAM	DV	69,90
Angel Devoid ROL	DV	66,90
A.T.F. US SIM	DV	79,90
Azraels Tear ADV	DV	69,90
Baku Baku Animal GES/STR	***DA***	***53,90***
Baldies STR *	MV	64,90
Baphomets Fluch ADV *	***DV***	***78,90***
Battle Cruiser 3000 AD *	DA	62,90
Battle Race ACT *	DA	67,90
Bleifuß 2 SIM/SPO *	***DA***	***61,90***
Blood & Magic *	DA	79,90
BOONGI? SIM	***DV***	***44,90***
Bundesliga Manager Hatrick 3	DV	66,90
Bundesliga Manager '97 SIM *	***DV***	***79,90***
Burning Steel 4 STR	DV	39,90
Caveland ADV *	DV	67,90
Civilization 2 SIM	DV	79,90
Chartbreaker ADV	DV	72,90
Civil War Amerika STR *	DV	69,90
Civil War General STR	DV	89,90
Chronicles of the Sword ROL	DA	74,90
Colony Wars STR *	DV	69,90
Command&Conquer SVGA/W95 *	DV	88,90
Command&Conquer Mission CD	DV	29,90
Command&Conquer2 Red Alert*	***DV***	***89,90***
Crusader no Regret ACT *	DV	64,90
Cyber Judas STR/ADV *	EV	79,90
Daggerfall ROL *	***DA***	***75,90***
Dark Seed II ADV *	DA	89,90
Das schwarze Auge 3	DV	39,90
Death Gate ADV	DV	76,90
Deathkeep ACT/ROL	EV	74,90
Der Planer 2 SIM *	DV	69,90
Der Produzent SIM	DV	76,90
Destruction Derby 2 SIM *	DV	79,90
Diablo SIM *	***DV***	***84,90***
Die gr. Schlacht in den Ardennen	DV	72,90
Die gr. Schlacht um Gettysburg *	DV	79,90
Die große Schlacht um Waterloo *	DV	79,90
Die große Schlacht um Shiloh *	DV	79,90
Die Hard Trilogy ACT	DV	75,90
Die Siedler 2, Die Römer	DV	69,90
Down in the Dumps ADV *	DV	74,90
Dungeon Keeper ROL/STR *	***DV***	***74,90***
Elisabeth I. ADV	DV	89,90
Euro 96 SPO/SIM	DV	66,90
F1 Grand Prix 2 SIM/SPO	DV	94,90
Fifa 97 SPO *	DV	79,90
Fifa Soccer 96 SPO	DV	59,90
Firefight ACT *	DA	59,90
Formular 1 Manager 96 SIM	DV	74,90
FIFA Soccer 97 SIM ATK *	DV	79,90
Gabriel Knight 2 ADV	DV	84,90
Gene Machine STR	DA	72,90
Gene Wars STR *	DV	74,90
Golden Gate Killer ADV *	***DV***	***72,90***
Hardline ACT	DV	65,90
Hattrik! WINS Ikarion SIM *	DV	79,90
Heart of Darkness J&R *	DA	88,90
Hexagon Kartell ADV *	DV	89,90
Hexen Mission-I	EV	29,90
Hind SIM *	***DV***	***74,90***
Hugo 2 GES	DV	59,90
Hugo 3 GES	DV	64,90
Hugo 4 Die Neue !! GES *	***DV***	***64,90***
Into the Void STR *	DV	74,90
Kickoff '96 SPO	DA	56,90
König der Löwen (WIN95) J&R *	DA	56,90
Lands of Lore 2 ADV *	***DV***	***89,90***
Leisure Suit Larry 7 ADV	DV	84,90
Lighthouse ADV *	DV	84,90
Links LS SPO/SIM	***DA***	***94,90***
Loadstar ACT/SIM *	DA	79,90
MAD TV 2 SIM *	DV	71,90
Magic the Gathering STR *	DV	79,90
Master of Antaris STR *	***DA***	***84,90***
Mechwarrior 2 & Mission ACT	DV	79,90
Mechwarrior 2 Pentium E. ACT	DV	79,90
Mechwarrior 2 Mission Disk	DV	39,90
Megarace II ACT/SIM *	DV	55,90
Metal Lords ACT *	DA	79,90
Missionforce Cyberstorm STR	***DV***	***84,90***
Monty Python-Ritter der Kokus.	DV	68,90
Muppets Inside (W95) ADV *	DA	69,90
Nascar Racing 2 SIM/ACT *	***DV***	***84,90***
NBA Live '97 SPO/SIM ATK *	DV	79,90
Need for Speed Special Edition	DV	79,90
NHL Hockey '97 SPO ATK *	DV	79,90
NHL Powerplay Hockey SPO/SIM	DV	61,90
Normality ADV	DV	74,90
Offensive STR	DV	79,90
Olympic Games SPO ATK	DA	69,90
Olympic Soccer SPO ATK	DV	69,90
Onside Soccer SPO	DV	68,90
Pandora Akte ADV *	DV	84,90
Pax Imperia II *	DV	79,90
Petko ADV	DA	73,90
Phantasmogoria (7 CD's) AD	DV	89,90
Pole Position SIM CDROM	DV	89,90
Police Quest SWAT ADV	DA	79,90
Pray for Death ACT	DA	39,90
Print Artist - Druck-Utilitie	DV	34,90
Prof. Tim's verrückte Werkstatt	DV	61,90
Project Paradise ADV *	DA	79,90
Psychic Detective ADV *	DA	76,90
Puppen, Perlen und Pistolen *	DV	79,90
Quest for Glory Compilation *	***DA***	***68,90***
RAN Trainer 2 SIM/SPO	DV	69,90
Rebell Assault 2	DV	84,90
Return to Jacobs Star SIM *	***DA***	***56,90***
Return Fire STR	DV	79,90
Riddle of Master Lu ADV	DV	75,90
Risiko STR	DA	69,90
Road Rash SPO	DV	59,90
Santa Fe: The Elk Moon Murder	EV	82,90
Schleichfahrt SIM *	***DV***	***72,90***
Scorched Planet ACT *	DA	64,90
Shell Shock SIM	DV	59,90
Silent Hunter SIM	DA	69,90
Silent Thunder ACT	DV	79,90
Sonic CDROM J&R	DV	53,90
Space Hulk (WIN95)	DA	79,90
Star Trek - Deep Space Nine	DA	69,90
Star Trek - Generations ADV *	DV	95,90
Star Trek - Klingon INFO/ADV	EV	69,90
Star Trek - Next Generation SIM	DV	75,90
S.T.O.R.M. ACT *	***DV***	***74,90***
Super Babsy (WIN95) GES	DA	79,90
Syndicate Wars STR/ACT *	DV	82,90
Synergist ADV/ROL	DV	72,90
T-Mek SIM *	DA	78,90
Tempest 2000 ACT *	DA	79,90
Terror Trax ADV *	DA	36,90
Time Commando ACT	DV	74,90
The Darkening, Privateer 2 ACT *	DV	82,90
The Dig ADV	DV	78,90
The Ultimate Mix STR	DV	68,90
Theme Hospital SIM *	***DV***	***75,90***
Tie Fighter Incl. Mission SIM	DV	74,90
Time Gate - Knights Chase	DV	89,90
Toonstruck ADV *	DV	76,90
Viking Conquest *	DA	69,90
Virtua Fighter ACT	DA	76,90
Urban Runner ADV	DV	69,90
War College STR	DV	63,90
Warcraft 2 STR	DV	79,90
Warcraft 2 Expansion Disk ZUS	DV	29,90
Warhawk STR *	DA	59,90
White Lines Grand Prix 1, Indycar & Super Karts	DV	59,90
Wing Commander 4 SIM/ACT	DV	79,90
Worms ACT/STR	DV	68,90
Worms Mission	DV	37,90
Zork Nemesis (WIN95) ADV	DV	84,90
Z STR	DV	74,90

Gamebox- 50 Spiele in einem Paket **39,90**
zB.: Tie Break, MAD-TV, Transworld, Winzer, Turrican II, Black Gold und 44 weitere Titel.

Level-CD´s ab 14,90

Super Dead Duke,Descent,Hexen etc 14,90
Super Fun C & C, WC II, Sim City etc. 24,90
Super Speed Need for Speed, WC 1-4 24,90
Super Duke 19,90

Weitere Programme, Lösungsbücher und Neuheiten auf Anfrage.

Sonderangebote

Alone in the Dark	DV	29,90
Armored Fist	DV	32,90
Bioforce Classic	DV	28,90
Bundesliga Manager Professional	DV	17,90
Championchip Manager II	DV	28,90
Comanche incl. Missions	DV	39,90
Das schwarze Auge 1 & 2	DV	42,90
Day of the Tentacle	DV	32,90
Der Reeder	DV	17,90
Die Siedler SIM	DV	29,90
Der Patrizier	DV	34,90
Dune 2 STR	DV	29,90
Dungeonmaster 2	DV	31,90
Earthsiege 1	DV	20,90
FIFA Soccer	DV	29,90
Goblins 1-3	DV	42,90
Indiana Jones IV ADV	DV	32,90
Indiana Jones Desktop Adv.	DA	24,90
Jagged Alliance	DV	33,90
Kings Quest 7	DV	35,90
Legend of Kyrandia 2	DA	29,90
Legend of Kyrandia 3	DV	25,90
Lemmings Bundle &Paintball	DA	29,90
Little Big Adventure	DV	29,90
Lost Eden	DV	19,90
Lucas Arts Classic o. Top Adv.	DV	39,90
Made in Germany	DV	39,90
Magic Carpet Plus	DV	29,90
Monkey Island 1 o. 2 je	DV	25,90
Monty Pyth. Complete W. of T.	DA	20,90
Myst ADV	DV	27,90
Panzer General 2	DV	29,90
Pitfall WIN95 *	DV	27,90
Pizza Connection	DV	17,90
Police Quest IV ADV	DV	22,90
Shanghai Great Moments *	DV	21,90
Simon, the Sorcerer 1 & 2 *	DV	49,90
Steel Panther	DV	29,90
Stonekeep	DV	37,90
Theme Park	DV	29,90
Teamchef	DV	24,90
Top Gun	DV	24,90
U.S. Navy Fighter	DV	28,90
Under a killing Moon	EV	22,90
Vollgas	DV	49,90
Wing Commander 2 o 3 je	DA	33,90
X-Wing enhanced	DV	39,90

Lösungsbücher

11'th Hour	14,90
7th Guest	14,90
Albion	14,90
Alien Odyssee	14,90
Aliens	14,90
Alone in the Dark 1-3	20,00
Beneath a Steel Sky	14,90
Bermuda Syndrome	14,90
Betrayal at Krondor	14,90
Biing incl. Diskette	20,00
Chewy - Esc von F5	14,90
Command & Conquer	14,90
Creature Shock	14,90
Crusader - No Remorse	14,90
Cyberia	14,90
Daggerfall In Planung	14,90
Das schwarze Auge 1o.2 je	24,00
Death Gate	14,90
Der Druidenzirkel	24,00
Discworld	14,90
Dungeon Master 1oder2 je	14,90
Elvira 1 & 2 Sammelb.	20,00
Eye of the Beholder 1-3	20,00
Fade to Black	14,90
Frankenstein	14,90
Full Throttle, Vollgas	14,90
Gabriel Knight 1oder 2 je	14,90
Gobliins 1 - 3 Sammelb.	20,00
Höhlenwelt Saga	14,90
Imperium Romanum	14,90
Inca 1-2, Sammelband	20,00
Indiana Jones 3 & 4	14,90
Ishar 1-3 Sammelband	20,00
Jagged Alliance	14,90
KGB Conspiracy	14,90
King's Quest 1-4,6 o.7 je	14,90
Knights of Xentar	14,90
Lands of Lore 1	14,90
Legend of Kyrandia 1-3	20,00
Little Big Adventure	14,90
Lost Files of Sherlock H.	14,90
Lucas Arts Classic oder Top Adv	20,00
Maniac Mansion 1+2	14,90
Might & Magic 3,4 o. 5 je	14,90
Monkey Island 1 & 2	14,90
Myst, Lost Eden &Noctrop.	14,90
Phantasmagoria	14,90
Police Quest 1-4,	20,00
Police Quest SWAT	14,90
Prisoner of Ice	14,90
Ravenloft 1 oder2 -je	14,90
Rebel Assault1+2,Privateer	14,90
Riddle of Master Lu	14,90
Sam & Max	14,90
Shannara	14,90
Simon the Sorcerer 1o.2 je	14,90
Space Quest 6	14,90
Space Quest 1-5	20,00
Star Trek, Next Generat.	14,90
Star Trek 1-2	20,00
Stonekeep	14,90
System Shock	14,90
Talisman	14,90
Terra Nova	14,90
The Dig	14,90
Time Gate 1 Knights Ch.	14,90
Torin's Passage	14,90
Touche - 5th Musketeers	14,90
Ultima 3-6 Sammelband	20,00
Ultima 7 Teil 1&2+Forge	20,00
Ultima 8-Pagan	14,90
Ultima Underworld 1o.2 je	14,90
Warcraft 2	14,90
Wingcommander 3 o 4 je	14,90
Wizardry 6 oder 7 je	14,90
Woodruff and the Schn.	14,90
Zak Mc Kracken	14,90

Alfa Twin, zum Anschluß von mehrere Joysticks an eine Joystickbuchse. Für Action- & Sportspiele mit 2 Joystick oder schalten Sie ganz einfach zwischen mehren Joysticks um. Beliebig erweiterbar. **39,-DM**

Ladenverkauf

Unser Angebot können Sie auch direkt in folgenden Läden kaufen. Die Ladenpreise können von den Versandpreisen abweichen

Händler-Anfragen erwünscht

Computer Börse Essen
Berliner Str. 214
45144 Essen
Tel:0201-751135

AST - Multimedia
Große Paaschburg 17
25524 Itzehoe
Tel:04821-600177

Mobiler Support Service
Ostmarkstr. 5
46117 Oberhausen
Tel: 0208-811009

Zeichenerklärung:
DV-Dt.Version, DA-Dt.Anleitung, EV-Englische Vers., MA-Multilinguale Anl. Die Kürzel hinter den Programmen: ACT-Action, ADV-Adventure, GES-Geschicklichkeit, J&R-Jump & Run, ROL-Rollenspiel, SAM-Sammlung, SIM-Simulation, STR-Strategie, SPO-Sport, ATK- Alfa Twin kompatibel.(siehe oben rechts), * Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar.

Versandbedingungen
Wir liefern per Nachnahme oder Vorkasse UPS/Post. Auslandsendungen nur gegen Vorkasse (Euroscheck zzgl. 20,-DM Versandkosten). Versandkosten: UPS-NN 20,-DM, Post-NN 10,-DM + Nachnahmegebühr, Vorkasse 8,-DM. Sicherheitverpackung (3,50DM).Ab 250,- DM Bestellwert - Versandkostenfrei. Preise gelten unter Vorbehalt. Versionsänderungen vorbehalten.

Fable • Adventure

FABELWESEN

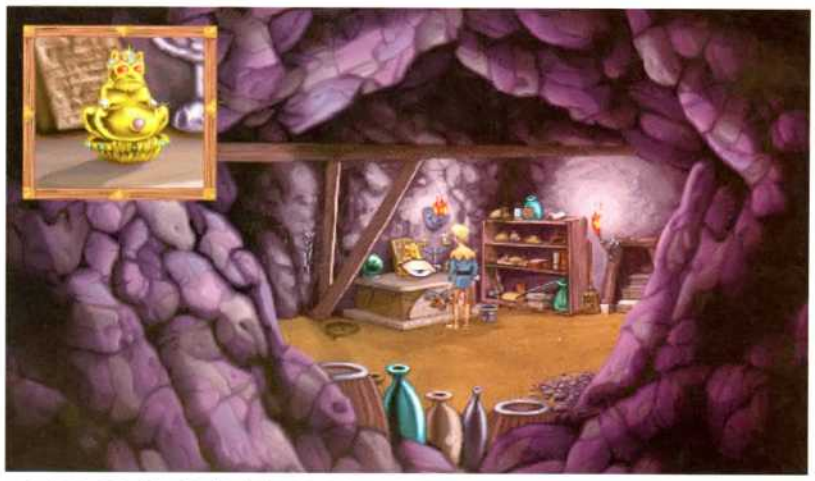
Man muß schon dankbar sein, daß sich im Multimedia-Zeitalter überhaupt noch jemand traut, klassische Adventures zu veröffentlichen. Nachfrage ist auch vorhanden, was nicht zuletzt der Erfolg von Simon the Sorcerer zeigt. Fable, das mit typischem Adventure-Quest alle Fans der klassischen Lehre vom Rätseln herausfordert vereinigt viele Stilelemente in sich.

GEGEN DIE WÄCHTER DER SMARAGDE, WIE DIESES 'MICHELIN-MÄNNCHEN', HILFT OFT NUR SPRENGSTOFF!

Vier apokalytische Bestien haben einen Fluch über das Volk der Balkhanen verhängt, die vier Jahreszeiten in Smaragde verschlossen und deren Land in eine Schneewüste verwandelt, beherrscht von bösen Eisriesen. Ein Grünschnabel namens Quickthorp verläßt daraufhin die Stadtmauern seines Heimatstädtchens mitten in der zugefrorenen Einöde. Sein Ziel ist es, in vier Spielabschnitten je einen der Smaragde wiederzufinden, um mit deren Hilfe und der eines magischen Schlüssels seine Landsleute von der Herrschaft der Bestien zu befreien.

Bunte Mixtur

Bei der Umsetzung der Spielidee wurden Anleihen aus vielen Klassikern und anderen Adventures verarbeitet. Der jugendliche Held der Handlung bewegt sich durch gemalte, stimmungsvoll gestaltete SVGA-Landschaften, die den Fantasy-Stil des Spiels einerseits unterstreichen, andererseits aber nicht so blumig ausgestaltet, um skurril zu wirken. Dabei begegnet er den eigenartigsten Charakteren, die zum größten Teil freundlich gesonnen und meist sogar behilflich sind, sofern man in den Multiple-Choice-Dialogen den richtigen Ton trifft. Auf menschliche Wesen mit seltsamen Hobbies und Dialekten, aber auch auf Drachen, Hexen, Geister, Schlangen und andere Tiere stößt man im Laufe des Spiels. Nicht immer bleibt es beim Austausch von Freundlichkeiten oder Gegenständen. Gerade die Inhaber der vier Smaragde müssen leider mit Zauberei oder aber einem simplen, archaischen Speerwurf vernichtet werden. Andererseits schwebt aber auch Quickthorp häufig in akuter Lebensgefahr. Falls dem Spieler nicht schnell die rettende Idee zur Beschwichtigung oder Beseitigung des bedrohlichen Kontrahenten in den Sinn kommt, hat dies für den Helden der Handlung bisweilen letale Folgen. Bei regelmäßiger Benutzung der leicht zugänglichen Zwischenspeicherfunktion stellt dies zwar keinen allzu herben Rückschlag für den Spielfortschritt dar, lästig und irgendwie demotivierend bleibt es allemal. Ganz ohne Töten und Getötetwerden geht es also auch in diesem märchenhaften Ambiente nicht ab, obwohl das klassische Rätseln mit dem sinnvollen Einsatz von Gegenständen eindeutig im Vordergrund steht. Dabei muß die Spielfigur reichlich „Kilometer machen", denn die richtige Reihenfolge des Besuchs der einzelnen Locations ist von großer Bedeutung. Stets hat man alle Gegenstände parat, außer dem, der gebraucht wird. Dann heißt es, nochmals alle Locations abzugrasen.



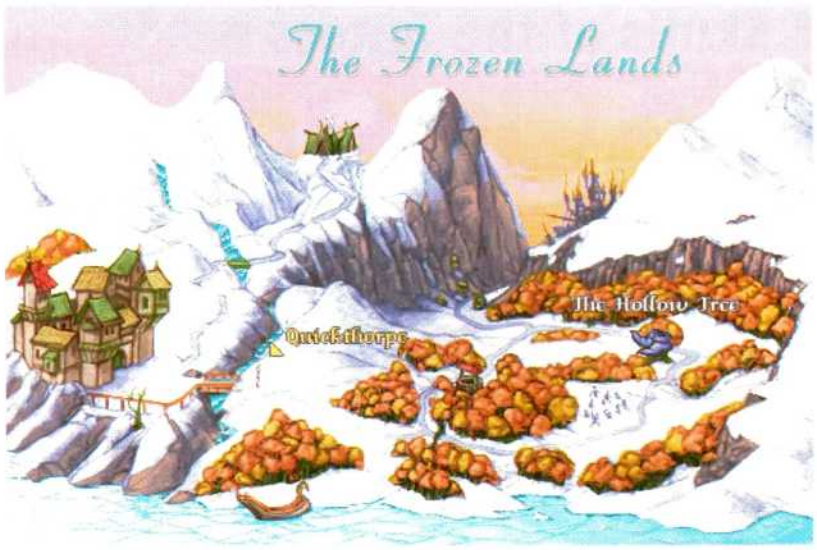
KLASSISCHE ADVENTURE-AUFGABEN: FINDE DEN NÜTZLICHEN GEGENSTAND!

Vier Kapitel, vier Welten

Man bewegt sich auf verschlungenen Pfaden zwischen den Örtlichkeiten der voneinander getrennten „Welten". Ein Konzept, das stark an den Spielaufbau von Monkey Island 2 angelehnt ist. Hier wie dort wurde die Handlung in einzelne Kapitel unterteilt. Jede der in sich geschlossenen „Welten" kann aus einer Vogelperspektive komplett überblickt werden, um von dort aus die Locations anzusteuern. Erst nachdem alle Aufgaben des Kapitels erledigt sind, wartet die Belohnung in Form eines der vier Smaragde auf den Spieler, und danach folgt der Übergang zum nächsten Spielabschnitt. Von der grellen Eiswüste wird man beispielsweise direkt in die düstere, morastige Sumpflandschaft des Land of Mists „gebe-

WER HILFE ERWARTET, SOLLTE DIE RICHTIGEN FRAGEN STELLEN.

UNTERSUCHUNGSFENSTER UND SCROLLBARES INVENTAR BILDEN EINE ETWAS UMSTÄNDLICHE MISCHUNG.



ZUR BESSEREN ÜBERSICHT EINE VOGELPERSPEKTIVE WIE IN MONKEY ISLAND 2.

amt". Sind alle vier Smaragde zusammengetragen, ist man gewappnet für den Kampf gegen den Endgegner. Die Spielsteuerung ist nicht übermäßig gut gelungen. Zwar wurden sinnvollerweise beide Maustasten belegt, wobei mit der rechten Taste die einzelnen Tätigkeitsoptionen wie Betrachten, Benutzen, Nehmen oder Geben gewählt und mit der linken ausgeführt werden. Ein aufblinkendes Augensymbol erleichtert das Auffinden nützlicher Objekte. Auf diese Weise wird das kleine Inventoryfenster, durch einen Klick auf den Helden zu öffnen, bald viel zu unübersichtlich für den beachtlichen Gemischtwarenladen, den Quickthorp im Laufe seiner Odyssee in seinen Hosentaschen zusammenträgt. Gerade das kombinierte Benutzen zweier Gegenstände gerät denn auch reichlich kompliziert.Mit vielen Rechtsklicks und reichlich Scrolling führt man zwei Gegenstände zusammen oder ihrer rechtmäßigen Bestimmung zu. Geschenkt wird dem Spieler hier nichts, auch alle Türen müssen mühevoll in zwei Schritten erst „benutzt" und dann durchwandert werden. Die Rätsellösungen sind dagegen meist naheliegend, vorausgesetzt das passende Objekt ist zur Hand. Ein zur Betrachtung anstehender Gegenstand wird im Fenster vergrößert dargestellt und sollte darin noch einmal mit dem (nur dort verfügbaren) Verb „Untersuchen" genau unter die Lupe genommen werden. Nur auf diese Weise entdeckt man beispielsweise einen im Kissen versteckten Schlüssel, die Ohrenstöpsel im Hörrohr oder den Öffnungsmechanismus in einer Baumspalte. Recht simple Soundeffekte stören dabei durch ihre Monotonie beim Herumprobieren, während die deutsche Sprachausgabe eher eine Bereicherung darstellt. Der kleine Schuß Selbstironie in den synchronisierten Dialogen, mehr aber noch die Auswahl der Stimmen und der gezielte Einsatz teutonischer Dialekte (tumber Spießgeselle stammelt auf hessisch!) machen dabei das Knacken der meist mittelschweren Rätselnüsse noch unterhaltsamer. Fable ist zwar auf keinem Gebiet in irgendeiner Form innovativ, bietet aber eine recht gelungene Mischung aus bewährten Adventure-Elementen.

Christian Müller/mh

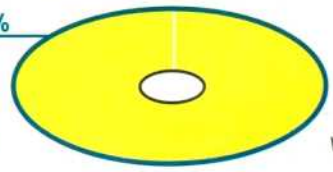
KOMMENTAR

Ein waschechtes Adventure in der Tradition der Klassiker von LucasArts, die Genrefans wird's freuen. Rätsel, die kaum Frust aufkommen lassen, kunstvoll gestaltete SVGA-Grafik, die in King´s Quest-ähnlicher Farbenpracht eine sympathische Fantasy-Spielatmosphäre schafft, dazu eine gelungene Synchronisation. Getrübt wird der gute Gesamteindruck dann auch weniger von der etwas umständlichen Steuerung, sondern vielmehr von Gevatter Tod, der an allen Ecken und Enden auf den unbedarften Spieler lauert und dem man nur durch ständiges Zwischenspeichern ein Schnippchen schlagen kann.

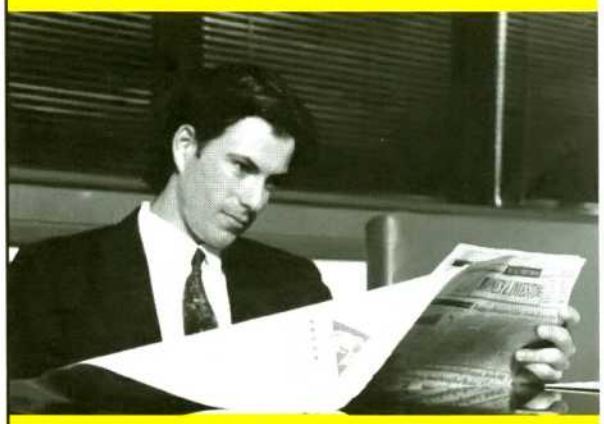
Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA, SB
Handbuch:	deutsch
Multiplayer:	kein Multiplayermodus
Sprache:	deutsch
CD/HD:	295 MB/ca. 28 MB
Hersteller:	Telstar
Preis:	ca. DM 100,-

Grafik: 78% Sound: 77%

77%



http://www.DV-Job.de



Die zeitgemäße Form des Stellenmarkts

Nicht nur am Wochenende:

- Stellenangebote und -gesuche
- Ferienjobs/Praktika
- Personalberatungen
- Tips rund um Job & Bewerbung
- schnell und kostengünstig für Stellenanbieter

Fordern Sie die Mediadaten an.

DV-Job.de **Telefon** (030) 393 89 13
Alt-Moabit 92 **Telefax** (030) 399 61 88
10559 Berlin **e-mail** info@dv-job.de

http://www. DV-Job .de

3 Skulls of the Toltecs • Adventure

RAUCHENDE SCHÄDEL

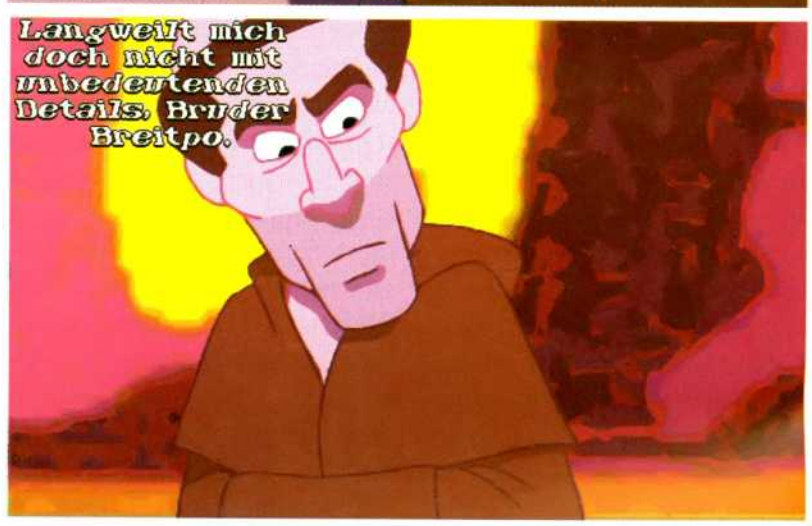
1866, irgendwo in Arizona. Drei goldene Totenschädel sollen den Weg zum sagenumwobenen, verschollenen Schatz der Tolteken weisen. Und eine ganze Reihe zwielichtiger Gestalten versucht, diese Schädel in ihren Besitz zu bringen.

Der Held dieser Geschichte heißt Fenimore Fillmore und gerät in eine Schießerei zwischen einer Verbrecherbande und einem Händler. So gut er kann, versucht Fenimore dem alten Mann beizustehen, kann aber doch nicht verhindern, daß dieser schwer verwundet wird. Bevor er stirbt - was eher ein Versehen ist, da er statt seiner Medizin sein Haarwasser schluckt - erzählt er vom Schatz der Tolteken und den drei goldenen Schädeln. Einer dieser Schädel ist im Besitz des Händlers, ein weiterer befindet sich in einem Kloster und der dritte der Schädel soll von den Apachen gehütet werden. Das weckt Fenimores Interesse, und er beschließt, nach den verbleibenden Schädeln zu suchen. Aber der Ärger ist vorprogrammiert.

Es darf gelacht werden

Ganz so bierernst geht es bei 3 Skulls of the Toltecs dann doch nicht zu. Es darf gelacht werden in diesem Cartoon-Adventure von Warner Interactive. Dafür sorgen denn auch die witzigen Charaktere, die aussehen, als seien Sie geradewegs einem Lucky Luke-Comic entsprungen. Bruder Anselmo und Bruder Breitpo weisen z. B. verblüffende Ähnlichkeit mit den Daltons auf. Neben der reinen äußeren Ähnlichkeit scheinen sie auch ähnlich veranlagt zu sein, wenn es um Dinge wie Bestechung und Diebstahl geht. Und das obwohl sie Mitglieder im zweiköpfigen Kapuzinerorden sind.

Daneben gibt es aber noch eine ganze Reihe weiterer Konkurrenten für Fenimore Fillmore. Da wären der gefürchtete General Schwabbelbauch oder aber auch der einäugige Dickson. Nicht einmal der Armee ist zu trauen, denn auch Colonel Leconte würde den Schatz gerne in seinen Besitz bringen. Wie üblich, besteht ein Großteil der „Arbeit" darin, sich mit den Leuten zu unterhalten, um an neue Informationen zu kommen und sein Inventar stetig mit allerlei Gegenständen zu füllen. Die Anzahl der Orte, die Fenimore aufsuchen und erkunden kann, beläuft sich auf ca. 60. Außerdem gilt es, 40 skurrile Charaktere kennenzulernen und auszuquetschen.



BRUDER ANSELMO UND BRUDER BREITPO, ZWEI UNHEILIGE MÖNCHE, DIE AUCH HINTER DEM SCHATZ DER TOLTEKEN HER SIND.

Die Gespräche sind alle komplett mit professionellen Sprechern „synchronisiert", wahlweise kann man Untertitel zuschalten.

Die Spielsteuerungszentrale

Um mit der Umwelt zu interagieren, greifen die Entwickler auf eine Leiste mit Verben wie Nimm, Gib, Nutze, Rede u. ä. zurück. Diese Verben befinden sich am unteren Bildschirmrand in der linken Hälfte. Die untere rechte Hälfte ist für das Inventory vorgesehen. Ein Verb ist automatisch für Objekte oder Gegenstände vorbelegt, ein weiteres kann per Klick mit der rechten Maustaste sofort „aktiviert" werden. So können eigene Anweisungen zusammengestellt werden. Auch Gegenstände müssen ab und zu miteinander kombiniert werden, um eine bestimmte Aufgabe zu lösen.

Die Animationen der Spielfiguren sind äußerst sehenswert. Die Ani-

FENIMORE FILLMORE ZU BESUCH IN BIG TOWN. WIE IN EINEM ADVENTURE ÜBLICH, GILT ES, DIE UNTERSCHIEDLICHSTEN ORTE AUFZUSUCHEN UND DIE LEUTE, DIE MAN TRIFFT, GENAUESTENS ZU INTERVIEWEN. NUR SO ERHÄLT MAN DIE NÖTIGEN STICHWORTE, UM IM SPIEL SELBST VORANZUKOMMEN.

ADVENTURE-FREAKS DÜRFTE SIE ALTBEKANNT SEIN – DIE LEISTE MIT DEN ZUR VERFÜGUNG STEHENDEN VERBEN, AUS DER MAN DIE AKTION FÜR DIE SPIELFIGUR ZUSAMMENBASTELT. ZWECKS BESSEREN KOMFORTS IST EIN VERB AUTOMATISCH VORBELEGT, EIN WEITERES WARTET AUF ABRUF ÜBER DIE RECHTE MAUSTASTE.

mationszeichner, die bei 3 Skulls eingesetzt wurden, haben auch schon an so bekannten Trickfilmen wie den Feuersteins oder Feivel dem Mauswanderer mitgearbeitet. Praktisch ist die Landkarte, die am unteren Rand miniaturisiert dargestellt ist. Ein Mausklick zoomt sie auf Bildschirmgröße. Hier sind alle Orte, die bereits aufgesucht wurden, eingezeichnet. Mit einem zweiten Mausklick befördern Sie Fenimore dorthin, wo Sie wollen, ohne erst erneut mühsam die kompletten Wegstrecken zurücklegen zu müssen.

Christian Müller/av

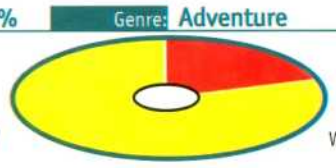
DEN WEG ZU EINEM ORT MUSS MAN NUR EINMAL KOMPLETT "ABREITEN". DANACH STEHT ER AUF DER LANDKARTE, DIE RECHTS UNTEN ZU SEHEN IST UND DIE FENIMORE IMMER BEI SICH HAT, ZUR VERFÜGUNG. PER MAUSKLICK ZOOMT MAN DIE KARTE AUF BILDSCHIRMGRÖSSE, PER WEITEREM MAUSKLICK "BEAMT" MAN SICH ZU DEM AUSGEWÄHLTEN ORT.

KOMMENTAR

Ein Cartoon-Adventure mit witzigen Charakteren, das im Wilden Westen spielt? Keine schlechte Idee, auch wenn bei der Umsetzung auf bekannte Techniken zurückgegriffen wurde. Ganz so witzig wie etwa Guybrush Threepwood ist Fenimore Fillmore dann auch nicht, obwohl er sich redlich Mühe gibt und mit seinen O-Beinen köstlich durch das Spielgeschehen wackelt. Bei den Rätseln, auf die man im Verlauf des Spieles stößt, hat man das ein oder andere Déjá Vu-Erlebnis. Wie komme ich in das Kloster, wie kriege ich Bruder Anselmo aus seinem Zimmer? Alles schon einmal dagewesen. Aber wie heißt es so schön? Lieber gut abgekupfert als schlecht neu erfunden. Und die vielen sogenannten Multimedia-Adventures, die immer noch den Markt überschwemmen, pustet Fenimore locker weg.

Mindestens:	386, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486/33, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, General Midi		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayer-Option
Sprache:	deutsch	CD/HD:	335 MB/3 MB
Hersteller:	Warner Interactive Enter.	Preis:	ca. DM 90,-
Grafik: 75%	Sound: 70%	Genre:	Adventure

76%



AH - 64 Longbow	DV	78,90
ATF - Adv. Tact. Fighter	DV	78,90
Battle Isle 3	DV	68,90
Battle Race	DA	67,90
Bleifuß 2	DV	56,90
Chronicles of the Sword	DV	75,90
Civilization 2	DV	76,90
Command & Conquer	DV	79,90
Command & Conquer - Data	DV	24,90
Command & Conquer 2	**DV**	**87,90**
Command & Conquer (Win95)	DV	87,90
Crusader - No Regret	DV	64,90
Cyberia 2	DV	69,90
Daggerfall	DV	79,90
Das schwarze Auge 3	DV	39,90
Death Gate	DV	74,90
Deathkeep (Win95)	DA	69,90
Der Planer 2	DV	73,90
Die Fugger 2	DV	74,90
Die Schl. in den Ardennen	DV	69,90
Die Hard Trilogy (Win95)	DV	74,90
Die Pandora Akte	DV	74,90
Die Siedler 2	DV	68,90
Dungeon Keeper	DV	72,90
Elisabeth 1.	DV	89,90
Fantasy General	DV	67,90
FIFA-Soccer 96	DV	79,90
Formula 1 Grand Prix 2	**DV**	**94,90**
Gearheads	DV	49,90
Gene Wars	DV	81,90
Hardline	DV	59,90
Heart of Darkness	DV	84,90
Lands of Lore 2	DV	84,90
Martini Racing	DV	24,90
Mechwarrior 2 (Win95)	DV	74,90
Megarace 2	DV	54,90
NBA Live 96	DV	79,90
NHL Hockey 96	DV	79,90
NHL Pow. Hockey 97 (Win95)	DV	59,90
Olympic Games	DA	64,90
Olympic Soccer	DA	64,90
Phantasmagoria 2	DV	88,90
Powerplay Hockey	DA	59,90
Rebel Assault 2	DV	79,90
Schleichfahrt	DV	77,90
Silent Hunter	DV	69,90
Silent Thunder	DV	84,90
Simon the Sorc. 2 (Win95)	DV	89,90
Sonic CD	DV	54,90
Speed Haste	DA	59,90
Star Trek-Deep Space Nine	DA	68,90
S.T.O.R.M	DV	73,90
Syndicate 2 - Wars	**DV**	**79,90**
Toonstruck	DV	79,90
UEFA Euro 96	DV	74,90
Virtua Fighter (Win95)	DA	74,90
Warcraft 2 - Data	DV	29,90
Warcraft 2	DV	74,90
Wing Commander 3	DV	33,90
Wing Commander 4	DV	78,90
Worms	DV	64,90
Z	**DV**	**69,90**

... und weitere auf Anfrage!

Versand nur im Inland. Ab DM 250 portofrei. Vorkasse plus DM 7,90 (Euroscheck bis DM 400). Nachname plus DM 10,90 zzgl. Zahlkartengebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir pauschal DM 20! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

J. Hartmann & P. Klinger GbR
Tel 06142 / 59690 • Fax 06142 / 562170
An den Weiden 36 • 65428 Rüsselsheim

Inhaber Uwe Florenz
T-Online Florenz# Internet:http://www.trv.de/multisoft

Bestelltelefon:
03762/6004
oder
03762/6005
(Anrufbeantworter)
FAX 03762/6016

PC CD-Rom

Albion	DV	39.90
AH-64D Longbow	DV	85.90
Azraels Tear *	DV	69.90
Arcade Amerika	DV	45.90
Bad Mojo	DV	79.90
Big Red Racing	DV	65.90
Baphomets Fluch *	DV	85.90
Caesar 2	DV	89.90
Chronicle of the Sword	DV	79.90
Civilisation 2	DV	85.90
Command & Conq. 2 *	DV	88.90
Cyberia 2	DV	76.90
D	DV	39.90
Daggerfall *	DV	89.90
Death Gate *	DV	86.90
Discworld 2*	DV	89.90
Der Seelenturm	DV	29.90
Die Reise des Th.Blau.Adler		65.90
Diablo *	**DV**	**88.90**
Decathlon Olymp.Zehnk.	DV	69.90
Die Fugger 2	DV	89.90
Die Siedler 2	DV	75.90
Dungeon Keeper *	**DV**	**79.90**
Dungeon Master 2	DV	86.90
Deathkeep	DA	76.90
Earthworm Jim (Win)	DV	76.90
Elisabeth 1.	DV	89.90
Flottenmanöver *	DV	86.90
Fantasie General	DV	76.90
F1 Grand Prix 2	DV	99.90
F1 Manager 96	DV	76.90
Gabriel Knight 2	DV	89.90
Gene Wars	DV	86.90
Heart of Darkness	DV	98.90
Hugo 4 *	DV	69.90
Hind *		**69.90**
Kingdom of Magic	DV	78.90
Lands of Lore 2 *	DV	89.90
Master of Orion 2 *	DV	89.90
Master of Magic	DV	39.90
Mech Warrior 2	DV	86.90
Myst	DV	69.90
NBA Live 96	DV	86.90
NHL Hockey 95	DV	35.90
NHL Hockey 96	DV	86.90
Normality	**DV**	**76.90**
Olympic Games	DV	69.90
Olympic Soccer	DV	69.90
Panzer General 2	DA	69.90
Risiko *	DV	79.90
Rayman	DV	63.90
Ripper	DV	85.90
Bei Einzelbestellung von :		
Schatten über Riva*	**DV**	**39.90**
nur 6.- DM+3NN Versandkosten		
Sonic	DA	59.90
Schleichfahrt *	DV	79.90
Shannara	DV	76.90
Silent Hunter	DV	69.90
Space Marines	DV	39.90
Star Trek Deep Space 9	DA	79.90
Star Trek Klingons	**E**	**69.90**
Stonekeep	DV	65.90
S.T.O.R.M. *	DV	79.90
Syndicate plus	DV	35.90
Syndicate Wars *	DV	89.90
Terra Nova-Strike Force	DA	79.90
Toonstruck *	DA	86.90
Tie Fighter	DV	79.90
Tomb Raider *	**DA**	**79.90**
Urban Runner	DV	75.90
Vollgas	DV	59.90
Warkraft 2	DV	82.90
Wing Commander 4	DV	88.90
Wodruff and the Schni.	**DV**	**39.90**
Z	**DV**	**76.90**
Zork Nemesis *	DV	89.90

Kinder

Alice im Wunderland	DV	52.90
Alfons :Deutsch,Mathe je	DV	75,90
Burg Drachenstein	DV	49.90
Der Zauberfisch *	DV	42.90
Der Froschkönig	DV	35.90
LexiKIDS	DV	78.90
Leonardos Lernabenteuer	DV	59.90
Tom & Jerry	DV	59.90

Sonstiges

ARAL Deutschl.od.Euro.	DV	69.90
Biolek-Meine Rezepte	DV	56.90
Fahrschule	DV	49.90
Geo Route (Win)	DV	49.90
Ikarus Translater Pro		39.90
Ikarus Engl.,Span.oder Ital		35.90
Meyer:Wie funktioniert das ?		125.90
Eine kurze Geschichte d.Zeit		89.90
Erlebnis Mensch	DV	62.90
Gr. Schummel-Spiele Buch		29.90
Mackensen: Deutsche Rechtschreibung (Win)	DV	29.90
Bertelsmann		
-Universallexikon'97 *	DV	75.90
-Tierlexikon	DV	75.90
-Lexikon Geschichte	DV	75.90
-Lexikon Wirtschaft	DV	75.90

Zubehör

Alfa Twin	39.90
C&H Flight Stick Pro	124.00
C&H Pedals Pro	194.00
Thrustmaster XL Action Joyst.	69.00
Thrustm. Grand Prix Lenkrad	165.90
Creative Labs	
SB AWE 32 PnP	365.00
SB 16 PnP	179.00

Schriftl. Bestellung an
Multisoft
Inh. U.Florenz
Hauptstr.1a
08439 Lauterbach

Preise in DM.
Änderungen und Irrtümer vorbehalten!Annahmeverweigerungen sind gebührenpflichtig !
DV =Deutsche Version
DA =Deutsche Anleitung
E =Englische Version

Versandkosten:
Postnachnahme:
9.50 +3.00 Gebühr
Vorkasse: 6.50
Über 400 Spiele !!!
Kostenlose Preisliste anfordern !
Einige Spiele bei Drucklegung noch nicht lieferbar *

MegaRace 2 • Rennspiel

ÜBERDREHT

CRYOS ANTWORT AUF HARRY WYNVORT!

Sie dienen als „Contender" einer Gameshow, dürfen dafür mit heißen Kisten über sechs Pisten düsen, bekommen als Gratisbeigabe einen abgefahrenen TV-Moderator und eine super-blonde Assistentin, gegen die Maren Gilzer wie ein Abbild der Marie Curie anmutet. Das etwa ist die Essenz von MegaRace 2, Cryos zweitem Versuch im Rennspiel-Genre.

Zu Beginn suchen Sie sich aus drei, später neun Fantasy-Vehikeln das passende Arbeitsgerät aus. Anschließend werden im Waffenshop „Extras" wie Raketenwerfer, Minenleger oder Schutzschild eingekauft - man will ja auf der ersten Strecke seinen sieben Konkurrenten nicht wehrlos ausgeliefert sein. Noch ein paar Videofilmchen von guter Qualität und schon geht's los. Die Konfrontation mit der Streckengrafik verläuft nach dem Boahhh-Ey-Prinzip. Die vorberechneten Kurse sehen mit den Render-Autos, den Gebäuden am Straßenrand und Tunneldurchfahrten wirklich phantastisch aus. Doch leider mischt sich nach dem ersten Jauchzer bald auch Ernüchterung in die strapazierte Gefühlswelt des Spielers.

Hart bis unfair

Die Fahrzeuge flitzen zwar nach einiger Eingewöhnungszeit ganz passabel über die Strecke, aber die Gegner verhalten sich merkwürdig. Dümpeln Sie am Ende des Feldes vor sich hin, wird sich der nächste Gegenspieler kaum mehr als eine Bildschirmlänge entfernen. Geben Sie statt dessen Ihren Pferdchen die Sporen, heizen auch die anderen Fahrzeuge, bis die Auspuffrohre glühen, und sind erstaunlicherweise immer einen Tick schneller als Sie. Zudem scheint es eine Vorliebe dieser Gesellen zu sein, statt der nächsten Kurve Ihre Stoßstange aufs Korn zu nehmen. Die fiesen Attacken sind niemals vorherzusehen, also brauchen Sie vor allem Glück und Geld für Schutzschilde, um in der letzten Runde einen der ersten vier Plätze zu belegen, der für das Weiterkommen langt. Da jeder Kurs dreimal zu durchfahren ist, bevor Sie den nächsten zu sehen bekommen, charakterisiert sich das Rennfahrerleben bei MegaRace 2 durch Mühsal, Frust und Flüche. Das nüchterne Fazit lautet also: viel Schein, wenig Sein. Hier hätte mehr draus werden können.

Christian Bigge

DIE STRECKEN

TIBET - SEHR ENGE, KURVIGE LEHMBAHN VORBEI AN TEMPELN UND ASIATISCHEN HÄUSERN. DENNOCH NICHT ALLZU SCHWIERIG.

DIE FABRIK - EINSTEIGERFREUNDLICH GLEITEN SIE AUF BREITEN STAHLGITTERN DAHIN. NUR ZWEI KLEINERE ABKÜRZUNGEN.

DSCHUNGEL - DIE BAYOU-PISTE IST VERDAMMT SCHMAL, DIE VERZWEIGUNGEN VIELFACH UNFAIR. ÜBERHOLEN GLÜCKSACHE. ENTNERVEND!

EXTRATERRESTRIAL - LANG, ENG UND SCHARFE KURVEN. AUCH DANK DER LOOPINGS EINE ECHTE HERAUSFORDERUNG.

MONDBASIS - UNENDLICH VIELE MINEN ERWARTEN SIE. TROTZ ANGENEHMER BREITE DER FAHRBAHN NICHT GANZ EINFACH.

BRONX - IM HERZEN NEW YORK'S GEHT ES MÄCHTIG ZUR SACHE. IRRE LANGE PISTE MIT SCHARFEN KURVEN UND FIESEN GEGNERN.

KOMMENTAR

Optisch gehört MegaRace 2 zur Creme de la Creme der Rennspiele. Warum mußte nur das Gegnerverhalten so unfair programmiert werden? Challenge in allen Ehren, aber nachvollziehbar sollte die Herausforderung schon bleiben. Wahre Freaks können zugreifen, ich persönlich drehe meine Runden lieber mit The Need vor Speed oder Destruction Derby. Zudem stehen ja mit Bleifuß 2, Daytona U.S.A. und Rally Racing 97 schon bald potentielle Konkurrenten im Regal.

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB/General Midi		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayer-Option
Sprache:	englisch	CD/HD:	1.023 MB/25 MB
Hersteller:	Cryo/Mindscape	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	90%	Sound:	85%
Genre:	Rennspiel		

69%

POWER WORLD

- Das andere Versandhaus -

Unsere Servicenummer:

Werktag 08 - 22 Uhr Samstag 09 - 20 Uhr

FAX 07251 - 98 92 94

0180 - 5 23 23 83

Versandkosten: 9,50 (zzgl. NN-Gebühren bei Nachnahme) - Bestellungen über DM 250,- liefern wir im Inland versandkostenfrei. Auslandsbestellungen können wir nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- ausführen. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne im Vorab zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 25,-. Alle Angebote sind freibleibend. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Compilations

Classic-Wertung:
91%
„Der Klassiker unter den Adventures"
Petra Maueröder
CLASSIC AWARD PC Games Disc of the Day

Classic-Wertung:
70%
„..überzeugende U-Boot-Simulation.."
Thomas Borovskis
CLASSIC AWARD PC Games Disc of the Day

Classic-Wertung:
93%
„Brilliante Fortsetzung des Klassikers"
Petra Maueröder
CLASSIC AWARD PC Games Disc of the Day

FUNPRICE PRO TITEL DM 29.95*

Classic-Wertung:
88%
„Ein absolutes Muß für alle Fans von Simulationen..."
Thomas Borovskis
CLASSIC AWARD PC Games Disc of the Day

Classic-Wertung:
86%
„Die Spielspaß-Garantie für Wochen und Wochen..."
Petra Maueröder
CLASSIC AWARD PC Games Disc of the Day

Battlehawks 1942
Their Finest Hour:
The Battle of Britain + Their Finest Missions
Secret Weapons of the Luftwaffe
+ 4 neue Missionen

FUNPRICE DM 49.95*

FUNPRICE DM 49.95*

Loom
Zak McKracken
Maniac Mansion
Monkey Island
Indiana Jones & the Last Crusade

FUNPRICE DM 49.95*

Classic-Wertung:
93%
„...rasante Flug-Sim mit toller Spieltiefe"
Oliver Menne
CLASSIC AWARD PC Games Disc of the Day

Classic-Wertung:
92%
„...starke 3D-Action im Helicopter.."
Thomas Borovskis
CLASSIC AWARD PC Games Disc of the Day

Die komplette **X-Wing**-Kollektion + zwei **Tour of Duty**-Erweiterungen:
Imperial Pursuit und **B-Wing**.

FUNPRICE DM 39.95*

100 Missionen! Enthält Comanche **Operation White Lightning**, **Global Challenge**, **Over the Edge** und 10 Bonusmissionen.

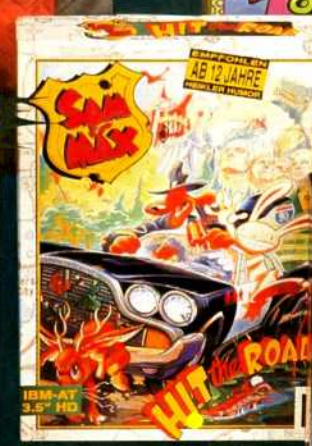
Läuft unter Dos und Windows'95 Läuft unter Dos

Classic-Wertung:
92%
„Ein unverfilmtes Meisterwerk!"
Petra Maueröder

Classic-Wertung:
88%
„Die bisher beste Panzer-Simulation!"
Harald Wagner

Classic-Wertung:
93%
„Abgedrehtes Adventure der Oberklasse"
Petra Maueröder

FUNPRICE PRO TITEL DM 39.95*



Classic-Wertung:
Keine Wertung
(Screensaver)
„...mehr Abwechslung für Ihren Desktop... ...so macht Spielen noch mehr Spaß!"
Oliver Menne

Classic-Wertung:
90%
„Die Referenz im Strategie-Genre!"
Petra Maueröder

Classic-Wertung:
93%
„Absolut witzig! Unterhaltung pur!"
Oliver Menne

Classic-Wertung:
91%
„Für jeden STAR WARS-Fan unverzichtbar!"
Oliver Menne

Erhältlich überall wo es PC-Spiele gibt!

*unverbindliche Preisempfehlung

classics on

HERSTELLUNG UND VERTRIEB DURCH **FUNSOFT**: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

ALIEN INCIDENT

Kidnapping ist nahezu selbstverständlicher Bestandteil jeder UFO-Story. Auf die humorvollere Art nimmt sich Gametek in seinem neuen Comic-Adventure des Themas an. Es ist Halloween, und ungeachtet des Treibens testet der geniale Onkel der Spielfigur Benjamin seine Erfindung, einen „Wurmlocherzeuger". Dieser erfaßt ein zufällig am anderen Loch-Ende vorbeifliegendes Alien-Schiff und befördert die Fremden im Handumdrehen in den Erdorbit. Um den Dingen auf den Grund zu gehen, bemächtigen sich die Außerirdischen des Schuldigen, Bens Onkel. Damit ist dann auch das Spielziel klar: den Onkel finden und retten. Strickmuster ebenso wie Engine des Adventures scheinen vertraut. Das Inventar füllt den unteren Bildrand aus, und die anwendbaren Aktionen werden per Wortgruppe darüber angeboten. Jeden nicht niet- und nagelfesten Gegenstand mitnehmen, alle auftauchenden Personen per Multiple Choice ausfragen und jedes technische Gerät ausprobieren. Auf nervige Trial and Error-Puzzles wurde verzichtet.

DIE GRAUSIGE WAHRHEIT: HIER SEHEN DIE ALIENS GESPENSTISCH AUS.

Der logische Handlungsstrang vermeidet Hardcore-Rätsel. Mängel tun sich allerdings in der grafischen Umsetzung auf. Die farbenfrohen bis zuweilen düsteren Locations sind pixelig, wirken unübersichtlich und sind kaum animiert. Die Figuren bewegen sich hölzern, und die Aliens erinnern mit gutem Willen an altmodische Schloßgespenster im Bettlaken. Außerdem mangelt es an der angekündigten Sprachausgabe. Fazit: Alles schon mal besser gesehen!

Christian Müller/ih

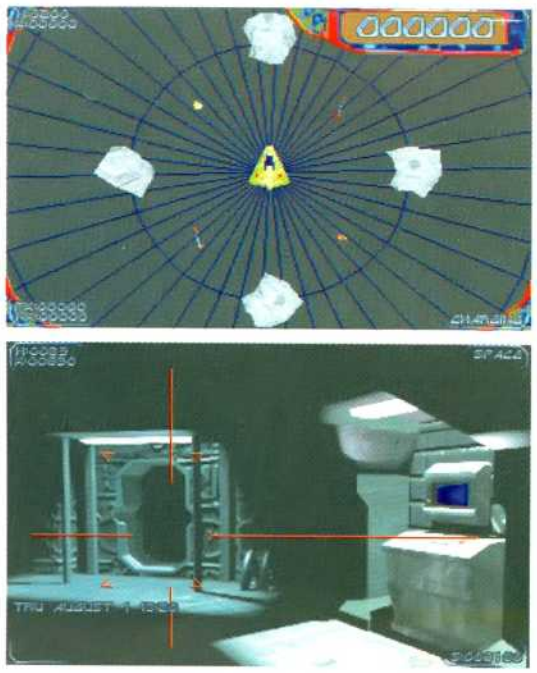
Mindestens:	386/25, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, DOS		
Empfohlen:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch	CD/HD:	127 MB/27 MB
Hersteller:	Gametek	Preis:	ca. DM 100,–
Grafik: 40%	Sound: 35%	Genre:	Adventure

45%

Action ■ Rätsel ■ Strategie ■ Wirtschaft ■

NIHILIST

Irgendwann in ferner Zukunft übernehmen Sie die Rolle eines Piloten, der in den unterschiedlichsten Raumschiffen Raumkämpfe bestehen muß. Doch das Weltall ist nicht mehr das, was es einmal gewesen ist. Diese Kämpfe finden allesamt in Arenen statt, die den Aktionsradius der kämpfenden Schiffe stark einschränken. Dazu kommen noch verschiedene Gemeinheiten, wie Gravitationsfelder und Asteroiden, die einem zusätzlich zu den Gegnern das Leben schwer machen. Je nach Arena muß der Flieger in einer Aufsicht oder mit Cockpitsicht gesteuert werden. Im Laufe der Zeit werden nicht nur die Arenen immer komplexer, sondern es kommt auch noch die dritte Dimension zur Steuerung hinzu, so daß man sich fast wie bei Wing Commander fühlt. Aber eben nur fast. Auf der einen Seite wurden die 15 verschiedenen Raumschiffe optisch gut in Szene gesetzt, auf der anderen Seite nervt aber das ständige bloße Herumgefliege ohne richtige Storyline. Grafikfehler im hochauflösenden Modus und eine grauenhaft schlechte deutsche Übersetzung komplettieren den bescheidenen Eindruck.



DER ERSTE LEVEL FINDET NOCH KOMPLETT IN 2D STATT.

Christian Müller/lg

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA, SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	deutsch	CD/HD:	72 MB/15 MB
Hersteller:	Philips Media	Preis:	ca. DM 100,–
Grafik: 60%	Sound: 55%	Genre:	Action

55%

Action ■ Rätsel ■ Strategie ■ Wirtschaft ■

PINBALL POWER PACK

Nachdem eine Zeitlang Ruhe an der hartumkämpften Flipperfront war, rumort es wieder. 21st Century startet nun die große Preis-Offensive und bietet per Zweitverwertung gleich fünf seiner erfolgreichsten Pinball-Simulationen auf einer CD feil. Statt 3D-Perspektiven und Spiegeleffekten also nur Recyclingprodukte der ersten Generation, die beiden Pioniere Pinball Dreams 1 und 2 stammen sogar aus dem Jahr '92. Dazu gesellen sich auf dem „Sampler" noch die Nachfolger Pinball Fantasies, -Illusions, und -Mania, letzteres immerhin mit SVGA-Grafik bis zu 800*600 Bildpunkten. Jedes der fünf Programme bietet vier Tables, an denen maximal acht Kontrahenten auf Bonusjagd gehen können. Das Gameplay ist dabei fast identisch: bis auf einige seltene Beschleunigungsfehler tadelloses Ballverhalten, flüssiges, etwas unübersichtliches Scrolling durch hausbackene, nicht sehr detailreiche Spieltische, die sich dafür sowohl in puncto Speicherplatz als auch bei der geforderten Prozessorleistung äußerst bescheiden geben.

DIE SICHTBAREN BILDAUSSCHNITTE DER FLIPPER-VETERANEN SIND ETWAS KLEIN UND ERSCHWEREN DAMIT DAS ANVISIEREN DER TARGETS.

Hardware-Minimalisten, die sich nicht an der biederen, teilweise etwas angestaubten Aufmachung der Tables stören, können bereits ab einem 20 MHz-386er (!) ihre Geschicklichkeit testen.

Christian Müller/mh

Mindestens:	386/20, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	468/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA, SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	8 Spieler an einem PC
Sprache:	englisch	CD/HD:	9,3 MB/ca. 13 MB
Hersteller:	21st Century	Preis:	ca. DM 80,–
Grafik: 50%	Sound: 40%	Genre:	Action

65%

Action ■ Rätsel ■ Strategie ■ Wirtschaft ■

ROCKETWARE

"If you dare, call ROCKETWARE"

Massenerstraße 27
59423 Unna

Alle Artikel in dieser Anzeige sind nur ein Auszug aus dem Gesamtkatalog!!
Kostenlosen Gesamtkatalog anfordern

BESTELLANNAHME TEL.: 02303/257383
MO-FR 9:30-20:00 02303/257384
SA 10:00-14:00 FAX : 02303/257139

Der Gewinner unsere Ausschreibung lautet:
Frank Robertz aus 22043 Hamburg!!!!!!!!
Als Lohn für die Mühe bekommt jeder Teilnehmer eine kleine Überrachung als DANK!!!

Besuchen Sie doch unser Ladenlokal in UNNA, dort verkaufen wir auf befristeter Zeit die Spiele zu

Versandpreisen!!

LADENLOKAL UNNA:
MASSENERSTRAßE 27/schräg gegenüber dem KINO
Telefon: 02303/257138

PC-CDROM

AH-64 Longbow	DV	77,95
Alien Triology	DV*	82,95
Akte Pandorra	DV*	69,95
ATF Adv.Tact.Fi.	DV	77,95
Azraels Tears	DV	64,95
Baphomets Fluch	DV	67,95
Battle Race	DA	65,95
Blood & Magic	DV*	67,95
Bubble Bobble	DA	57,95
Chronicles of t.Sword	DV	69,95
Civil War	DA*	57,95
Command&Conquer 1 + Command&Conquer-Data	DV	92,95

Command & Conquer 2

Cyberstorm	Win95	DV	83,95
DIE Hard Triologie		DV*	69,95
Die gr.Schlacht in den Ardennen von Gettysburg von Waterloo	je	DV	67,95

Vorbestellung empfohlen

Der Planer 2	DV*	69,95
Die Siedler 2	DV	67,95
Earth Siege 2 SKY For.	DV	79,95
Fantasy General	DV	64,95
Fantasy General	DV	62,95
Firefight	DA	56,95

PC-CDROM

DV 79,95 /EV 67,95

Gene Wars	DV*	77,95
Golden Gate Killer	DV	73,95
HIND	DV*	67,95
Iron Man/XO	DV	59,95
Lighthouse	DV*	83,95
Links LS	DA	83,95
MAD TV 2	DV*	69,95
Mega Race 2	DV	54,95
NBA Live 96	DV	76,95
Need for Speed-Spec.	DV	76,95
Normality	DV	69,95
Offensive Bay.Muench.	DV	57,95
Offrnsive Bielefeld	DV	57,95
Offensive Duesseld.	DV	57,95
Offensive HSV	DV	57,95
Offensive Schalke04	DV	57,95
Pandora Akte	DV	72,95
PGA Tour Golf 96	DA	77,95
PGA Tour Golf Data	DA*	34,95
Riddle of Master Lu	DV	69,95
Ripper	DV	77,95

Road Rush

Schleichfahrt	DV*	64,95
Shannara	DV	69,95

PC-CDROM

Shell Shock	DV	58,95
Space Hulk 2 Win95	DA	77,95
SONIC CD	DV	49,95
Star Wars Coll.	DV	52,95
S.T.O.R.M	DV	77,95
Striker 96	DV	79,95

Terra Nova	DV*	69,95
The Muppets Inside	DA	69,95
Tie Fighter SVGA	DV	69,95
Time Commando	DV	73,95
Toonstruck	DV	i.V.
Urban Runner	DV	67,95
Virtua Fighter	DA	67,95
Warcraft 2	DV	74,95
Warcraft 2 DATA	DV	27,95
Wing Com.4 + Mausm.	DV	79,95
Zork Nemesis	DV	82,95

SONY PLAYSTATION

Formula 1 PAL	97,95
Tilt PAL	74,95
Iron Man/XO	79,95
Syndicate Wars PAL	84,95
Road Rush PAL	84,95

Wir führen weitere Hardware und Spiele für die Konsole **Sony Playstation** Katalog anfordern!!

PC-CDROM Preishammer

Der Patrizier* DV, Hanse* DV, Kings Quest7 DV, Powerhouse DV, Outpost 1.5 DV, Stonekeep DV, Descent 2 Missionbuilder DV, Das schwarze Auge 3 DV, je DM 34,95

Battle Bug DV, Battle Drome, Lode Runner 1.0 DV, Bioforge* DV, je DM 27,95

Earthsiege 1 DV, Space Quest 5 DV, Cyberia DV, Betrayal at Krondor DA, Caesar 1 DV Christoph Columbus DV. Pizza Con. DV, Der Reeder, Ice Hockey Man. DV, je DM 19,95

Simon th.S.1 DV, FX Fighters DV, TFX DV, Martini Racing DV, je DM 24,95

Albion DV, Chewy ESC. f. F5 DV, Simon th.S.2 DV, Wing Commander III DV, Steel Panthers DV, Frankenstein Win95 DV, Dungeon Master II DV, TOP GUN DV, Teamchef DV, Panzer General II DA, je DM 29,95

PC-Hardware

Speicher&CPU=Tagespreise

CPU's:

Pentium 120	DM	269,95
Pentium 133	DM	359,95
Pentium 166	DM	679,95
Pentium 200	DM	1089,95

Speicher:

8 MB 60ns PS/2	79,95;	EDO	89,95
16 MB 60ns PS/2	169,95;	EDO	179,95
32 MB 60ns PS/2	329,95;	EDO	399,95

Mainboard's:

Asus P55T2P4
HX-Chip, 256KB-PB, DM 299,95
Tip → Chaintech M-586IFM
HX-Chip, 256KB-PB, DM 269,95
Gigabyte 586HX
HX-Chip, 256KB-PB, DM 279,95

Grafikkarten:

Elsa Victory
3D-Chip, 2MB-EDO DM 349,95
Elsa Victory
3D-Chip, 4MB-EDO DM 499,95
Elsa Winner2000 AVI
S3 Vision 968, 2MB DM 399,95
Tip → Matrox Millennium
3D-Chip, 2MB-WRAM DM 439,95
Matrox Millennium
3D-Chip, 4MB-WRAM DM 659,95

CD-ROM-Laufwerke:

Tip → Toshiba XM5602, 8-fach ATAPI DM 169,95

Festplatten:

AT-BUS:

Quantum Scirocco 1,7GB	DM 389,95
Quantum TM Fireball 2,2GB	DM 489,95
Quantum TM Fireball 3,0GB	DM 619,95

Aktivboxen:

Aktivboxen 120Watt	DM 59,95
Aktivboxen 160Watt	DM 69,95
Aktivboxen 300Watt	DM 89,95

Weitere Hardware im Gesamtkatalog und auf Anfrage!

ACHTUNG:
Alle Preise verstehen sich in DM.
LADENPREISE = VERSANDPREISE!
Für Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von 15DM.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.
Nach Erscheinen dieser Preisliste verlieren alle älteren Preislisten die Gültigkeit.
Für Kompatibilitätsprobleme wird keine Haftung übernommen!

Versandbedingungen
Bei Vorkasse nur Eurascheck 400DM:

Software:
Vorkasse 7,- DM
Nachnahme 10,50 DM
ab 250,-DM Warenwert Versandkosten frei

Hardware:
Vorkasse 10,- DM
Nachnahme bis 2KG 11,- DM
ab 2KG 14,- DM
ab 950,-DM Warenwert Versandkosten frei

diese Kosten gelten jeweils pro Paket zuzügl. Nachnahmegebühr der Post

DV dt. Version
DA dt. Anleitung
EV engl. Version
* bei Drucklegung noch nicht erschienen

Cartoonzeichnungen JANO'96

Inhaber: Uwe Heidergott

ABSOLUTE PINBALL

In der breiten Masse der PC-Flipper bietet Absolute Pinball absolut nichts Neues. Kaum hat Pinball 3D-VCR den ersten Staub angesetzt, steht schon ein Nachfolger aus der renommierten Pinball-Schmiede 21st Century (Pinball Dreams, Pinball Illusion) vor dem CD-ROM-Laufwerk. Ein rudimentäres, aber hübsches Menü bietet die Auswahl zwischen vier neuen Tischmotiven, die lediglich im altbewährten 2D-Modus spielbar sind und in ihrer Schwierigkeit von Tisch zu Tisch variieren.

DA KEINER DER VIER TABLES DURCH ETWAS NEUES BESTICHT, HAT SICH DER KÖNNER SCHNELL SATTGESPIELT.

Der Aufbau der Tableaus ist relativ dicht mit Rampen, Locks, Leuchtfeldern, Bumpern und sonstigen kleinen Gimmicks bestückt, läßt jedoch zündende Innovationen vermissen.

Je nach Grafikmodus, der während des Spiels frei umgeschaltet werden kann, ist der Tisch in der Totalen zu sehen oder folgt dem Ball in vertikalem Scrolling. Darunter befindet sich ein Displaystreifen, der neben dem Score und den Textfeldern auch noch Raum für kleine Bonusspielchen bietet. Handhabung und Ballphysik sind realen Flippern vorbildlich nachempfunden und lassen einen reibungslosen und frustfreien Spielablauf zu. Soundeffekte und musikalische Untermalung sind ebenfalls passabel realisiert, gehen aber recht bald auf die Nerven. Insgesamt erweist sich Absolute Pinball als etwas hausbacken und reiht sich daher in die Riege der mittelmäßigen Produkte dieses Genres ein.

Christian Müller/mi

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Technik:	VGA /SVGA/SB
Handbuch:	deutsch
Multiplayer:	8 Spieler an einem PC
Sprache:	englisch
CD/HD:	20 MB/7 MB
Hersteller:	21st Century
Preis:	ca. DM 70,-
Grafik:	65%
Sound:	50%
Genre:	Flipper

63%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

CREEP NIGHT - FLIPPERACTION

Sierras neuester „Gruselflipper" sorgt für etwas Sonnenschein am tristen Pinball-Himmel.

Wie der Name bereits vermuten läßt, stehen Tische mit Fantasy-Motiven zur Auswahl. Im „Schloß" schießt man die Kugel durch voneinander getrennte Höfe, in knarrende Türen, gegen Schilder- und Totenkopfbumper. Der „Tower" entführt den Spieler in Frankensteins Monsterlabor, vollgestopft mit Apparaturen, Maschinen und Rampen, die das silberne Bällchen immer wieder unvorhergesehene Routen beschreiben lassen. Im „Kerker" findet man Zellen, Gitterroste, Falltüren und Vulkane. Auf den Tischen ist also einiges geboten. Auch die Animationen wissen zu gefallen. Fledermäuse und Gespenster ziehen ihre Bahnen, Zombies, Skelette und Kobolde huschen über das Bild. Tolle Sounds, Sprachausgaben und eine schnippische Musik gibt´s als Schmankerl obendrein. Creep Night wird unter Win95 gestartet und kommt völlig ohne Scrolling aus. Die Tische sind, SVGA sei´s gedankt, in voller Größe im Fenster zu sehen, was natürlich manche grafische Elemente sehr klein erscheinen läßt. Winzige Paddles und Mini-Kugeln lassen präzises Gameplay kaum zu. Von Flipper-Simulation kann daher weniger die Rede sein. Demgegenüber stehen die einmaligen optischen Reize, die manches Defizit im Handling vergessen machen.

CREEP NIGHT IST ZWAR NICHTS FÜR PROFIS, ÜBERZEUGT JEDOCH DURCH PHANTASIEVOLLES DESIGN.

Christian Müller/mi

Mindestens:	486/100, 8 MB, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 95
Empfohlen:	Pentium 75, 16 MB, DoubleSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA/B
Handbuch:	deutsch
Multiplayer:	4 Spieler an einem PC
Sprache:	englisch
CD/HD:	140 MB, 1 MB
Hersteller:	Sierra
Preis:	ca. DM 90,-
Grafik:	75%
Sound:	55%
Genre:	Flipper

63%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

SOLAR CRUSADE

Infogrames´ martialischer Pausenfüller für Windows 95. Das Raumschiff „DSF Crusader" entdeckt in der Nähe des Mars ein Raumtransporter-Wrack. Während der Untersuchung der Überreste empfängt man ein fremdes Signal. Dient das Wrack als Köder einer außerirdischen Macht? Ein Erkundungsflug über den roten Planeten sorgt für Klarheit. Das minutenlange Intro, das die fragwürdige Qualität eines japanischen Cartoons besitzt, läßt auch aufgrund der mäßigen deutschen Lokalisierung nur wenig Gutes erhoffen. Die Protagonisten wurden lieblos synchronisiert und plappern im Bild unkoordiniert zur Sprachausgabe. Schließlich entpuppt sich Solar Crusade als trübes Full-Motion-Video-Actiongeballere ohne Hirn und Handlung. Mit der Maus steuert man ein wackliges Fadenkreuz über den verschwommenen Bildschirm, auf dem Video-Sequenzen einen Flug über das Terrain simulieren. Selbständige Richtungswechsel sind nicht möglich. Die VGA-Auflösung ermöglicht zwar auch noch auf kleineren Rechnern ein vages Gefühl von Geschwindigkeit, doch wirkt die kontrastarme grafische Umsetzung wie Brei. Reichlich auftauchende Flugwesen, Tier- und Pflanzenmutanten müssen mit anvisiert und mit verschiedenen Waffen abgeschossen werden. Dabei muß auf Munitionsvorräte und Schildstärke geachtet werden, um dem Elend kein allzu schnelles Ende zu bereiten.

IN FESTEN VIDEO-SEQUENZEN GEFANGEN, SCHIESSEN SIE TUMB AUF ALLES, WAS SICH VORBEIBEWEGT.

Christian Müller/mi

Mindestens:	486/100, 8 MB, QuadSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	VGA, SB, Win95
Handbuch:	deutsch
Multiplayer:	keine Multiplayeropt.
Sprache:	deutsch
CD/HD:	600 MB/10 MB
Hersteller:	Infogrames
Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	35%
Sound:	25%
Genre:	Action

30%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54

E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 10⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰,
Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

ODIN
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM-Disketten

DELTA -V- 3,5'	15,90
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	59,90
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	39,90
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE KOMPL. DT.	39,90
SIM TOWER KOMPL. DEUTSCH	29,90
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5"	49,90

CD-ROM-GAMES

3 SKULLS OF THE TOLTECS KOMPL. DT. ✻	**79,90**
3 D ULTRA PINBALL & MAUSMATTE	**29,90**
7TH GUEST	19,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	59,90
ABUSE KOMPL. DT.	65,90
ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
ACES OVER EUROPE CLASSIC - SIERRA -	14,95
ACROSS THE RHINE KOMPL. DT.	**29,90**
AFTER LIVE - LUCAS ARTS - ENGL. VERS	69,90
AH 64 D LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN)	85,90
AIR BUCKS DT.ANLEITUNG	29,90
AKTE PANDORA KOMPL. DEUTSCH ✻	**75,90**
ALBION INCL. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT.	39,90
ALIEN INCIDENT DT. ANLEITUNG	**49,90**
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	19,90
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1-3 KOMPL. DT.	69,90
AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH	79,90
ANCIENT EMPIRES KOMPL. DEUTSCH	69,90
ANGEL DEVOID DT. ANLEITUNG	24,90
ANVIL OF DAWN KOMPL. DT.	79,90
ARMORED FIST KOMPL. DT.	35,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	54,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPL.DT.	69,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL II	24,90
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH	89,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	29,90
AZRAELS TEAR KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
BAD DAYS ON THE MIDWAY DT. ANLEITUNG	79,90
BAD MOJO DT. ANLEITUNG	79,90
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE (WIN 95) D.A.	29,90
BAKU BAKU ANIMAL DT. ANLEITUNG	**49,90**
BAPHOMETS FLUCH KOMPL. DT. ✻	79,90
BARYON DT. ANLEITUNG	59,90
BASEBALL PRO 96 SEASON -SIERRA-	**69,90**
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	**29,90**
BATTLEDROME KOMPL. DEUTSCH	29,90
BATTLEGROUND: ARDENNES (EMPIRE)	69,90
BATTLEGROUND: WATERLOO	69,90
BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE)	69,90
BATTLEISLE 2 INKL. SCEBNRY ERBE TITAN K.D.	29,90
BATTLEISLE 3 INCL., LOSUNGSBUCH K.D.	79,90
BATTLERAGE DT. ANLEITUNG	65,90
BATTLES IN TIME (QQP)	69,90
BETRAYAL AT KRONDOR DT. ANLEITUNG	29,90
BINGI KOMPL. DT.	59,90
BIOFORGE CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90
BITMAP BROTHERS COLLECTION DT. ANL.	29,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	49,90
BLEIFUSS 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	**59,90**
BLOWN AWAY KOMPL. DEUTSCH	79,90
BOONG KOMPL. DEUTSCH ✻	**49,90**
BRAINDEAD 13	19,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PRO KOMPL. DT.	**24,90**
BURIED IN TIME JOURNEYMAN 2 KOMPL. DT.	24,90
BURNING STEEL 4 DEUTSCHE ANLEITUNG	39,90
CAESAR I DT. ANLEITUNG	29,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH	39,90
CARRIER STRIKE FORCE & DAWN PATROL K.D.	35,90
CAVELAND DT. ANLEITUNG	**59,90**
CHAOS OVERLORD KOMPL. DT.✻	69,90
CHESSMASTER 4000 TURBO	29,90
CHESSMASTER 5000 WIN95	69,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 INCL. LÖSUNG K. DT.	39,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT.	69,90
CIVILIZATION II ENGL. VERSION	69,90
CIVILIZATION II KOMPL. DEUTSCH INC. LÖSUNG	89,90
CIVIL WAR KOMPL. DEUTSCH	59,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	39,90
CLANDESTINY KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
CLIF DANGER DT. ANLEITUNG	**49,90**
COMBAT CLASSICS 3: INKL. GUNSHIP 2000/ HISTORY LINE & CAMPAIGN	29,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	39,90
COMMAND: ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
COMMAND & CONQUER 2: ALARMSTUFE ROT KOMPL. DEUTSCH ✻	**89,90**
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNGS	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS.	29,90
COMMODORE C64 ACTION PACK	19,90
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD KOMPL. DT.	65,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CRUSADE (GREENWOOD) KOMPL. DEUTSCH	39,90
CRUSADER – NO REGRET – KOMPL. DT. ✻	65,90
CYBERIA	29,90
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH	69,90
CYBERJUDAS DT. ANLEITUNG	75,90
CYBERMAGE –DARKLIGHT AWAKENING– K. DT.	**29,90**
CYBERSPEED DT.ANL.	19,90
CYBERSTROM KOMPL. DEUTSCH	79,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL. DT.	29,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
DAS AMT KOMPL. DT.	45,90
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG	**69,90**
DAY OF TENTACLE -M. MANISION II- KOMPL. DT.	35,90
DEADLINE DT. ANLEITUNG	45,90
DEADLOCK KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	19,90
DER PRODUZENT KOMPL DEUTSCH	**69,90**
DER REEDER KOMPL. DT.	24,90
DESCENT DT. ANL.	29,90
DESCENT - LEVELS OF THE WORLD -	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	69,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIABOLO KOMPLETT DEUTSCH ✻	**79,90**
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNG KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
DIE HARD TRILOGY DT. ANLEITUNG ✻	75,90
DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE KOMPL. DT.	**29,90**
DISCWORLD KOMPL. DT.	69,90
DISCWORLD 2 –MISSING PRESUMED– DT.ANL. ✻	**74,90**
DOWN IN THE DUMPS OMPL. DEUTSCH ✻	**75,90**
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	49,90
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT.	29,90
DASII: STERNENSCHWEIF KOMPL. SEUTSCH	29,90
DOGZ - SCREENSAVER -	29,90
DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL. DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT ✻	85,90
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG KOMPL. DT.	35,90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT.	69,90
EARTH WORM JIM -ACTIVISION- WIN 95 K.D.	59,90
EARTHSIEGE I KOMPL. DEUTSCH	29,90
EARTH SIEGE 2 KOMPL. DEUTSCH	79,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DEUTSCH	**24,90**

CD-ROM-GAMES

ELISABETH I. INCL. LÖSUNG KOMPL. DEUTSCH	89,90
ENTOMORPH	29,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000)	69,90
F 117 A NIGHTHAWK DT. ANLEITUNG	19,90
FANTASY GENERAL - SSI - KOMPL. DEUTSCH	65,90
FAST ATTACK KOMPL. DT.	65,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	49,90
FIELDS OF GLORY (POWERPLUS)	**19,90**
FIREFIGHT DT. ANLEITUNG (DOS/WIN95)	65,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT.	39,90
FLIGHT COMPILATION INCL. WINGS OF GLORY, 1942 PACIFIC AIR WAR, F-14 FLEETDEFENDER	29,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL. DT.	54,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	99,90
FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY HONK KONG	**39,90**
FLIGHT SCENERY & OBJECT DESIGNER D.A.	69,90
FLUGS. SCENERY PACK HAWAI/JAPAN/KARIBIK	69,90
FLIGHT ADVENTURES I (APOLLO) DT. ANL.	65,90
FLIGHTSIMULATOR SCENERY MADRID	49,90
TOWER-FLUGLOTSENSIMULATION-/WIN 95 D.A.	89,90
BAO-FLIGHT SHOP FÜR FS. 5.1 DT. ANL.	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX (POWERPLUS)	**19,90**
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	**89,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 ENGL.VERSION	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD	299,90
FRANKENSTEIN KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	19,90
FRITZ 4 (WIN) - CHESSBASE - K.D.	129,90
GABRIEL KNIGHT KOMPL. DEUTSCH	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 K. DT. INCL. LOSUNGSBUCH	65,90
GENE MACHINE KOMPL. DEUTSCH ✻	**65,90**
GENE WARS KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
GOBLIINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLIINS 3	29,90
GOLDEN GATE KILLER KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
GREG NORMAN ULTIMATE CHALLENGE GOLF D.A.	**49,90**
GREMLIN COLLECTION INCL. NIGEL MANSELL - ZGOL I, LOTUS TURBO 3, PREMIER MANAGER	14,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	34,90
HARDBALL 4	39,90
HARDLINE KOMPL. DEUTSCH	59,90
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	49,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH	59,90
HEXEN DT. ANL.	39,90
HEXEN: DEATH KINGS OF THE DARK (MISSION)	39,90
HIND KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
HI-OCTANE & WING COMMANDER 2	39,90
HISTORY LINE 1914 - 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	19,90
HOEHLENWELT SAGA KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
HUMANS 3 - EVOLUTION - DT. ANLEITUNG	29,90
HUGO 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	59,90
HUGO SCREENSAVER	35,90
HUGO 4 KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
I HAVE NO MOUTH, BUT I MUST SCREAM DT. A.	**39,90**
iM1 A2 ABRAMS PANZER KOMPL. DEUTSCH ✻	**89,90**
INCA I KOMPL. DEUTSCH	29,90
INCA 2 KOMPL. DEUTSCH SIERRA ORIGINALS ✻	**24,90**
INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS - KOMPL. DT.	35,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	**49,90**
INFERNO	19,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL.✻	79,90
ISHAR TRILOGY DT. ANLEITUNG	24,90
JAGGED ALLIANCE + LÖSUNG KOMPL. DT.	39,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL.✻	69,90
JORDAN IN FLIGHT CLASSIC	**29,90**
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL. DT.	65,90
KARMA (NAVIGO) -FLUCH DER 12 HOEHLEN- K.D.	69,90
KICK OFF 1996 (VIRGIN) WIN 95 DT. ANLEITUNG	39,90
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	45,90
KINGS QUEST 7 + LÖSUNG KOMPL. DT.	34,90
KLICK N PLAY KOMPL. DEUTSCH	29,90
KNIGHT OF XENTAR KOMPL. DT.	29,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE- DT. ANLEITUNG	34,90
KYRANDIA 3 -MALCOMS REVENGE- KOMPL. DT.	24,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	**89,90**
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	35,90
LEISURE SUIT LARRY 1 - 6 COLLECTION	29,90
LEMMINGS BUNDLE (300 LEVELS) DT. ANL.	39,90
LEMMINGS 3 –A N W. OF LEMMINGS- D.A.	29,90
LIGHTHOUSE KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD	49,90
LITIL DIVIL	19,90
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSICS KOMPL. DT.	29,90
LOST EDEN KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LUCAS ARTS TOB ADVENTURE INK. INDY 4 / - DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	59,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DEUTSCH	24,90
MAGIC THE GATHERING ✻	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KPL. DT.	39,90
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	85,90
M.A.G.! KOMPL. DT.	79,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	29,90
MARTINI RACING (BLEIFUSS) DT. ANL.	29,90
MASTER OF ORION 2 ✻	69,90
MECHWARRIOR II INCL. EXPANSION KOMPL. DT.	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
MEGA RACE 2 DT. ANLEITUNG	59,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	39,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROCOSM	19,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	29,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	59,90
MONTY PYTHON – QUEST FOR HOLY GRAIL –	69,90
MONTY PYTHON COMPL. WASTE OF TIME	29,90
MORTIMER (WIN95) – LUCAS ARTS –	65,90
MUPPETS INSIDE DT. ANLEITUNG ✻	**65,90**
MYST KOMPL. DEUTSCH	59,90
NASCAR RACING DT. HANDBUCH	29,90
NASCAR TRACK PACK	29,90
NAVY STRIKE	**29,90**
NBA LIVE 96 DT. ANL.	85,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION DT. ANL.	**29,90**
NEED FOR SPEED KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION DT. HANDB.	79,90
NHL ICEHOCKEY 94 DT. ANLEITUNG	**9,90**
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	75,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	**9,90**
NORMALITY INC. KOMPL. DT.	75,90
NORTH & SOUTH	19,90
OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	65,90
OLYMPIC GOLD DT. ANLEITUNG (BMG)	59,90
OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	65,90
ONSIDE SOCCER DT. ANLEITUNG	59,90
ORGANIC ART SCREENSAVER DT. ANLEITUNG	59,90

CD-ROM-GAMES

ORIONBURGER DT. ANLEITUNG ✻	69,90
OUTPOST 1.5 KOMPL. DEUTSCH	29,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH	34,90
PC GAMES CHEAT	29,90
PBA BOWLING (WIN95)	55,90
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PERFECT RACING (RALLYE & CYCLEMANIA) D.A.	29,90
PGA TOUR GOLF 94 DT. ANLEITUNG	**9,90**
PGA TOUR GOLF 486 & FIFA INT. SOCCER	39,90
PINBALL 3 D VCR (21ST. CENTURY) DT. ANL.	39,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K.DT.	79,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	85,90
POCAHONTAS -INTERAKTIVES FILMBUCH- K.DT.	**69,90**
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	89,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	79,90
POLICE QUEST 4 KOMPL DEUTSCH	24,90
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) D. A.	29,90
POWERPLAY HOCKEY DT. ANLEITUNG	59,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	24,90
PRINT ARTISTS (DRUCKSTUDIO V. SIERRA) K.D.	39,90
PRIVATEER - CLASSIC - DT. ANLEITUNG	29,90
PRIVATEER 2 -THE DARKENING- KOMPL. DT. ✻	**85,90**
PRISONER OF ICE KOMPL. DT. + LÖSUNGSB.	34,90
PRO PINBALL - THE WEB - DT. ANL.	69,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	49,90
PSYCHO PINBALL	39,90
QUEST FOR GLORY COLLECTION 1 - 4	65,90
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
RAN TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
RAN TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	69,90
REBEL ASSAULT KP.DT./DT. UNTERTITEL	39,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	85,90
RETURN FIRE KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
RETURN TO ZORK DT. ANL.	29,90
RIDDLE OF MASTER L KOMPL. ENGL. VERSION	49,90
RIDDLE OF MASTER LU K.D. INCL. LÖSUNGSB.	79,90
RIDDLE OF THE RUNES (TSR SCREENSAVER)/WIN 95	9,90
RIPPER KOMPL. DT.	79,90
RISE 2: THE RESURRECTION KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
ROAD RASH/WIN95 KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
RUSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
S-ZONE (800 STÄDTE FÜR SIM CITY 2000®)	29,90
SAFECRACKER DT. ANLEITUNG ✻	79,90
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	39,90
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K.D.	29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT. ✻	**39,90**
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH ✻	79,90
SCHLUMPFE: TELETRANPORTIERSCHLUMPF K.D.	69,90
SEALTEAM	29,90
SEAWOLF SSN 21	24,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	24,90
SEELENTURM KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DEUTSCH	29,90
SHADOW OF THE SERPENT RIDERS	69,90
SHANGHAI GREATEST MOMENTS KOMPL. DT.	29,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH	75,90
SHATTERED STEEL DT. ANLEITUNG ✻	**69,90**
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	59,90
SHIVERS & MAUSMATTE	29,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSB.	**69,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT THUNDER KOMPL. DEUTSCH	85,90
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A-TRAIN	49,90
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LOS.-BUCH	39,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	29,90
SONIC CD DT. ANLEITUNG	**59,90**
SPACE BUCKS DT. ANLEITUNG	69,90
SPACE HULK & SYSTEMSHOCK	39,90
SPACE HULK 2 -VENGEANCE OF BLOOD ANGELS-	85,90
SPACE MARINES KOMPL. DEUTSCH	24,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	39,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH K. DT.	39,90
SPEED HASTE DT. ANLEITUNG	59,90
SPEED RAGE DT. ANLEITUNG	69,90
SPYCRAFT: THE GREAT GAME	85,90
STARCONTROL 3 ✻	79,90
STAR RANGERS KOMPL. DEUTSCH	19,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE HARBRINGER	69,90
STAR TREK: TNG EPISODE GUIDE ✻	75,90
STAR TREK: KLINGON	69,90
STAR TREK 25TH, ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK JUDEMENT RIGHTS ENHANCED	49,90
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR-TREK: WARRIOR SET OMIPEDIA, KLIN-LEXI	69,90
STARFIGHTER 3000 DT. ANLEITUNG	79,90
STARWARS COLLECTION INCL. REBEL ASSAULT, X-WING & STARWARS SCREENSAVER K.DT.	59,90
STEEL PANTHERS - DT. ANLEITUNG SSI -	29,90
STONEKEEP KOMPL. DT. -INTERPLAY-	**39,90**
STROM KOMPL. DT. ✻	79,90
STRIKE COMMANDER -CLASSICS-	29,90
SU 27 FLANKER INCL. MAUSMATTE	29,90
SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT. ANL.	29,90
SYNDICATE WARS – DOS/WIN95 KOMPL. DT. ✻	**79,90**
SYSTEM SHOCK KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
T.F.X. & INFERNO KOMPL. DEUTSCH	35,90
TAILCHASER DT. ANLEITUNG	54,90
TALISMANN KOMPL. DEUTSCH	29,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT. ANL.	79,90
T.F.X. EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	79,90
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB.	79,90
THE HIVE WIN/95	29,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
THINK "X" DT. ANL.	49,90
TIE FIGHTER ENHANCED KOMPL. DEUTSCH	79,90
TIME COMMANDO KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	49,90
T-MEK KOMPL. DT.	69,90
TNN FISHING 96 DT. ANLEITUNG	69,90
TIME PARADOX DT. ANLEITUNG ✻	**69,90**
TOM & JERRY KOMPL. DT.	55,90
TOMB RAIDER KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
TOONSTRUCK KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	39,90
TOSHINDEN KOMPL. DEUTSCH	69,90
TOY STORY -INTERAKTIVES FILMBUCH- K. DT.	**69,90**

CD-ROM-GAMES

TRACERS KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
TUNELAND	19,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	29,90
TV SPORTS BASKETBALL + 5 GAMES DT. ANL.	14,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA VII - THE PAGAN - CLASSIC	39,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
ULTIMATE MIX KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
ULTRA PACK VOL I (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
ULTRA PACK 2 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	**79,90**
UNDER A KILLING MOON DT. ANLEITUNG	**29,90**
UNNECESSARY ROUGHNESS 96 DT. ANL.	59,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) KOMPL. DT.	69,90
US NAVY FIGHTER CLASSIC	29,90
VICTORY -STRATEGIESPIEL- DT. ANLEITUNG	**29,90**
VIKING CONQUEST KOMPL. DEUTSCH ✻	65,90
VIRTUAL CORPORATION DT. ANLEITUNG	45,90
VIRTUA FIGHTER (WIN 95) DT. ANLEITUNG	69,90
VIRTUAL KARTS DT. ANLEITUNG	29,90
VIRTUAL POOL	**29,90**
VIRTUAL SNOOKER DT. ANL.	79,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	54,90
WACKY WHEELS	24,90
WAR AT SEA COLLECTION (QQP)	59,90
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT.	24,90
WARCRAFT II: NEUE LEVELS & ADD-ONS	19,80
WARCRAFT II INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	75,90
WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D.	69,90
WARRIORS DT. ANLEITUNG	24,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL. DT.	79,90
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH -	54,90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE/ - KYRANDIA 1 & 2 - DUNE 2 DT. VERSION	89,90
WHITE LINES COLL: INDY CAR RACING, SUPER-KARTS, GRAND PRIX I DEUTSCHE ANLEITUNG	**59,90**
WIN SKAT KOMPL. DEUTSCH	39,90
WING ARMADA DT. ANL.	**9,90**
WING COMMANER 2 - CLASSIC	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT. CLASSIC	35,90
WING COMMANDER IV INCL. LÖSUNGSBUCH	**85,90**
WIZARDY 7 GOLD WINDOWS	79,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF . . KOMPL. DT. ✻	**24,90**
WOLFPACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH	65,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA KOMPL. DT.	35,90
WWF- WRESTLEMANIA: ARCADE GAME DT. ANL.	**29,90**
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM DT. ANL. ✻	**79,90**
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	45,90
"Z" (BITMAP BROTHERS) KOMPL. DEUTSCH	**74,90**
ZORK: NEMESIS INCL. LÖSUNGSBUCH KPL. DT.	85,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

BACKPACKER: WELTREISEINFOTAINMENT K. DT.	**59,90**
BAYERN MUENCHEN KAL. 95-97 & SCREENSAVER	**9,90**
BEATCLUB 1968	**14,95**
BEATCLUB 1970	**14,95**
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	69,90
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIGIT. LEXICON A–Z	79,90
CINEMANIA M5 96 / WIN95 -ONLY-	59,90
CLINT EASTWOOD	59,90
D-ATLAS. 14.000 ORTE IN DEUTSCHLAND	39,90
D-INFO I	14,90
D-INFO 3.0	**35,90**
D-JURE. DEUTSCHE GESETZESTEXTE	39,90
D-HOTEL HOTELFÜHRER DEUTSCHLAND	**39,90**
D-MARK. KONTOVERWALTUNG	24,90
D-MAIL. NACHRICHTENVERSAND	24,90
D-STEUER. (TAXMAN)	39,90
EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO)	75,90
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	39,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT K.D.	79,90
KELLERS MUSIK KATALOG 1996	39,90
LEXIKON DES INTERNATIONALEN FILMS	129,90
LE LOUVRE - GEMÄLDE & PALAST - KOMPL. DT.	95,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
N-TV JAHRESRUCKBLICK 1995 KOMPL. DT.	54,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	19,90
PEGASUS VOL. 3.0 KOMPL. DT.	29,90
PEGASUS WINDOWS 95 VOL. 2	29,90
PLAYBOY SCREEN SAVER	59,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	89,90
ROCK N ROLL YEARS FIFTYS	**14,95**
STING: "ALL THIS TIME"	69,90
**THE QU

Damit Sie wissen

was gespielt wird:

PC GAMES.

http://www.pcgames.de

Ausgabe 10/96 mit 2 CD-ROMs!

PC GAMES testet für Sie! Unsere Experten verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht.

Zusätzlich finden Sie auf der CD-ROM Monat für Monat eine umfangreiche Auswahl an aktuellen Spieledemos, die Sie mit Hilfe der ausführlichen Anleitungen im Heft antesten können.

Geniale 24 Seiten Komplettlösungen, Tips & Cheats zu brandneuen PC-Spielen gibt es außerdem. Nicht zu vergessen auch die Exklusivreportagen aus USA, die Enthüllungen und Hintergrundinfos in den PC GAMES Specials.

Der Preis? Sagenhafte DM 9,90 monatlich für Heft und CD-ROM!

COMPUTEC VERLAG Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

Aktuelle Ausgabe im Handel erhältlich!

1. FILE ACTION

1.1 Spieledemos
- Z
- Plastic City
- MDK
- Time Commando
- F1 Manager
- BM ´97
- Syndicate Wars
- Return of Arcade
- Absolute Pinball
- Pinball Construction Kit
- Missionforce Cyberstorm
- Schleichfahrt
- Fire Fight
- Hellbender
- Hind
- Monster Truck Madness

1.2 Updates
- Afterlife
- F1 Manager
- Mortimer
- ProPinball
- Virtual Snooker
- Elisabeth I.
- Pole Position
- Jane´s Adv. Tactical Fighters
- Chaos Overlords
- Heroes of Might & Magic

1.3 Spiele-Tools
- 1.3.1 Aktuelle Tools
  - Adv. Tactical Fighters Editor
  - 38 C&C-Missionen
  - Szenarien Civilization 2
  - Alternative Regeln Civilization 2
- 1.3.2 Archiv

2. MESSAGE ACTION

2.1 Spieletips
2.2 Kleinanzeigen
2.3 Kontakte
2.4 Diskussionsforen
- 2.4.1 Action
- 2.4.2 Strategie & WiSims
- 2.4.3 Adventures & inter. Film
- 2.4.4 Rollenspiele
- 2.4.5 Simulationen
- 2.4.6 Sport
- 2.4.7 alte Diskussionsforen

2.5 Leserbriefe
2.6 Leser fragen
2.7 An die Redaktion
2.8 Tips und Tricks Datenbank

3. SPECIAL ACTION

3.1 Software unserer Leser
- Diskettenkontrollprogramm
- Laby
- Master Brain
- Outbreak of War
- Senso
- Sixx
- Stardust
- Viewer
- Vokabeltrainer
- Clonk 3

3.2 Tools unser Leser
- Spielstände Leisure Suit Larry 5, Day of the Tentacle
- Bonusstrecken Need for Speed
- Update Pole Position
- Editor UFO

3.3 Interaktives Interview
- Starr Long von Origin

3.4 T-Online
- T-Online 1.0-11 Light

3.5 HexWorkshop
- HexWorkshop 16 Bit
- HexWorkshop 32 Bit

CD-INHALT HERAUSTRENNEN UND SAMMELN

Es geht wieder steil bergauf. Die stark erhöhte Anzahl der Neuerscheinungen zu Weihnachten hin macht sich schon jetzt bei den Demos bemerkbar. Zumindest bis nächstes Frühjahr dürfen Sie mit einem ähnlich üppigen Angebot rechnen. Auch zu unserem jetzigen Thema des Monats soll noch eine spielbare Demo bis zur nächsten Ausgabe erhältlich werden. In dieser Diablo-Version wird man den ganzen ersten Auftrag erfüllen können, wofür man schon eine Stunde benötigt.
Die zahlreichen Lesereinsendungen waren besonders erfreulich. Von nun unterteilen sich diese auf der CD in Leser-Software und Leser-Tools. Haben Sie also eigenständige Programme erstellt oder Tools zu Spielen entworfen, schicken Sie das Ganze auf einer Diskette an die PC Action Redaktion; Stichwort: Lesersoft. Achten Sie dabei bitte darauf, daß indizierte Spiele oder deren Tools nicht genannt werden dürfen. Aus rechtlichen Gründen ist es uns untersagt, diese im Magazin oder auf der CD zu veröffentlichen.

Alexander Geltenpoth

REKLAMATIONEN

Da die Demoprogramme meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Vollprogramme sind, kommt es vereinzelt zu Inkompatibilitäten mit bestimmter Soft- und Hardware. Selbst wenn Ihre Konfigurationsdateien mit den Herstellerempfehlungen übereinstimmen, können Grafik- und Soundkarten zu Problemen führen. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Leider können wir keinerlei Gewähr dafür geben, daß jedes Programm auf unserer CD-ROM auf jedem Rechner läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen, leisten wie selbstverständlich Ersatz. Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Windows 95-Besitzer sollten versuchen, das jeweilige Programm sowohl im DOS-Fenster als auch im MS-DOS-Modus zu starten. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte die CD-ROM mit Ihrer Anschrift an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

WICHTIG!
- EIN UMTAUSCH IST NUR GEGEN DEN ORIGINAL-COUPON MÖGLICH.
- DIE DEFEKTE CD-ROM WIRD FÜR DEN UMTAUSCH BENÖTIGT.

STARTHINWEISE

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis Ihres CD-ROM-Laufwerks. Durch Eingabe von START wird das Menüprogramm geladen, die weitere Bedienung erfolgt via Tastatur oder Maus. Hinweis für Windows 95-Besitzer: Da Windows keine Batchsprache besitzt, können Windows 95-Spiele zwar aus dem Menü heraus gestartet werden, anschließend müssen Sie das Menüprogramm aber manuell wieder starten. Auf einigen Systemen gibt es darüber hinaus Schwierigkeiten bei Schreibversuchen auf schreibgeschützten Disketten - im DOS-Modus oder unter DOS 6.x treten diese Eigenarten nicht auf. Bei einigen exotischen Soundkarten kommt es zu einer fehlerhaften Erkennung. Sollte das Menüprogramm mit einer entsprechenden Fehlermeldung oder überhaupt nicht starten, geben Sie bitte START /S oder START 12 ein, dadurch umgehen Sie die Soundkartenerkennung. Um freiwillig auf die Klangausgabe zu verzichten, starten Sie das Programm ebenfalls mit dem Parameter /S.

PC ACTION
COVER-CD-ROM 10/96

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

an:
Astat Media GmbH
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

FILE ACTION

Im Dateibereich finden Sie jeden Monat Demoversionen aktueller Spiele. Außerdem veröffentlichen wir hier Updates, Patches und Bugfixes, mit denen die Spielehersteller nachträglich Programmfehler beheben oder neue Funktionen einbauen. Zusätzlich finden Sie im Toolbereich Spielstände, Cheatprogramme oder Szenarien, die meist von findigen Spielern und Programmierern erstellt wurden.

Z

Die deutsche Demo des intelligenten Action-Strategie-Hammers. Sollten Sie sich bis jetzt noch nicht ganz sicher gewesen sein, ob Ihnen Z gefällt oder Sie eher Command & Conquer und Warcraft bevorzugen, probieren Sie es selbst aus. In der spielbaren Demo ist nur einer der 20 Levels enthalten. Wenn Sie damit Probleme haben, nehmen Sie einfach den Games Guide aus den letzten beiden Ausgaben zur Hand. Eine intuitive Steuerung erlaubt den sofortigen Einstieg. In diesem Punkt haben die Bitmap Brothers auf alle Fälle ganze Arbeit geleistet. Scrollen kann man auf drei Arten: 1. Man bewegt den Mauszeiger an den Rand. 2. Ein Klick auf den Radar unten rechts. 3. Die rechte Maustaste hält man gedrückt (schnellste und beste Methode). Jede Kampfhandlung wird sofort oben rechts durch einen Roboter gemeldet. Ein Klick auf ihn, und Sie befinden sich dort. Ebenso können Sie neuproduziertes Kriegsgerät durch die oben kurz eingeblendete Benachrichtigung sofort anwählen. Infanterie wird immer in Trupps kommandiert. Sämtliche Hotkeys kann man auch alternativ mit der Maus anklicken. Unter Win95 können Probleme auftreten. Starten Sie also Ihren Computer im DOS-Modus.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS

Plastic City

Cywares neuestes Jump & Run deutet schon in technischer Hinsicht auf die Qualitäten der hoffentlich bald erscheinenden Vollversion hin. Hierbei handelt es sich um eine sehr frühe spielbare Demo. Schon jetzt wurde uns eine weitere Version für die nächste Ausgabe in Aussicht gestellt, die etwas länger ist und absturzsicher sein soll. Nach dem recht netten Intro beginnt das eigentliche Jump & Run. Gesteuert wird mit den Cursortasten. Ein Druck auf Control, und Sie feuern Ihren Blaster ab. Das Programm läuft bis jetzt am besten unter DOS. Startet man es aus Win95 heraus, muß man in dieser Version noch üble Geschwindigkeitseinbußen hinnehmen.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, DOS

MDK

Mit gewöhnlichen 3D-Action-Shootern wird man überhäuft. Abgesehen von Tomb Raider ist aber kein anderes Spiel angekündigt, das über diese extravagante Darstellung verfügt. Leider ist dieses Demo noch nicht spielbar. Allerdings handelt es sich definitiv um Szenen aus dem Spiel selbst und nicht um das Intro. Auch die Zoomfunktion wird es auf alle Fälle in der Vollversion geben. Diese frühe selbstlaufende Demo benötigt noch einen extrem leistungsstarken Prozessor. Ein P100 ist die Mindestvoraussetzung. Dadurch versuchen die Programmierer von Shiny Entertainment, möglichst genau die endgültige Spielgeschwindigkeit schon in der Demo darzustellen, die gerade einmal eine nur zu etwa 15% fertige Version ist. Über die tatsächlichen Hardwareanforderungen des Vollprodukts ist aber noch nichts Genaueres bekannt. Läuft sowohl unter Win95 als auch unter DOS.

Hardware-Voraussetzungen: P100, 8 MB RAM, DOS

Time Commando

Die voll spielbare Demoversion von Time Commando erlaubt schon einen sehr guten Einblick in das Action-Adventure. Inhaltlich ist man natürlich stark eingeschränkt, nach relativ kurzer Zeit wird man in die nächste Epoche geschleudert. Aber die technische Umsetzung läßt sich schon in ihrer vollen Pracht genießen. Gesteuert wird mit den Cursortasten. Über Control führt man einen Angriff aus. Mit Space untersucht man die Umgebung. Hat man schon eine Waffe gefunden, erscheint sie in der Leiste. Über die Zahlen kann man sie aktivieren. Alternativ läßt sich auch schon in der Demo die Tastaturbelegung den eigenen Wünschen anpassen. Läuft sowohl unter DOS als auch unter Win95.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, DOS

F1 Manager

Für Software 2000 tritt der F1 Manager das Rennen gegen den Grand Prix Manager und Pole Position an. Auch hier kontrolliert man wieder alles von den Fahrzeugeinstellungen, technischen Entwicklungen, über das Marketing bis hin zur Wahl der Fahrer. Das benutzerfreundliche Interface wird komplett mit Maus gesteuert. Allerdings sind in der Demo nicht alle Möglichkeiten integriert. Für einen ersten Eindruck ist die Version aber völlig ausreichend. Läuft unter DOS und Win95.

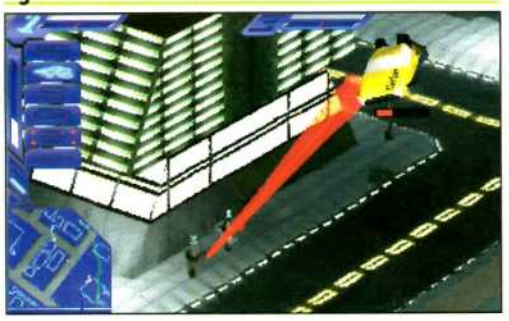
Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS

Bundesliga Manager ´97

Ebenfalls von Software 2000 kommt der neue Fußball-Manager. Nähere Informationen zu dem brandheißen Produkt können Sie unserer Vorschau auf Seite 154 entnehmen. Leider ist diese Demoversion nicht spielbar. Wie so oft wird man sich gedulden müssen, bis die Vollversion erhältlich ist. Läuft nur unter DOS. Win95-User sollten ihren Computer im reinen DOS-Modus starten.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, DOS

Syndicate Wars



Mit diesem Demo hat Bullfrog wieder bewiesen, daß sie ausgezeichnete Spiele entwickeln können. Weitere Informationen zu dem Spiel finden Sie in unserem Test auf Seite 46. Auch wenn die wichtigsten Elemente mit der Maus gesteuert werden, sind noch etliche Eingaben über Tastatur nötig. Ein Klick mit dem rechten Mausknopf auf die Icons der Cyborgs oben zentriert den Bildschirm automatisch auf das Gangmitglied. Läuft unter DOS und Win95.

Linker Mausknopf ....Aktiver Cyborg läuft
Rechter Mausknopf ..Aktiver Cyborg schießt
Cursortasten .....Scrollt über Karte
Entfernen .....Dreht Karte nach links
Page down .....Dreht Karte nach rechts
Einfügen .....Steilerer Ansichtswinkel
Page up .....Flacherer Ansichtswinkel
1-4 .....Aktiviert Cyborg
B .....Blendet Gebäude aus
P .....Pause

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS

Return of Arcade

Was vor über zehn Jahren in den Spielhallen aktuell war, kommt jetzt für den PC. Die alten Automaten von Namco wurden 1:1 von Microsoft konvertiert. Das Spielprinzip von Pac Man muß man hoffentlich nicht erklären. Gesteuert wird mit den Cursortasten. Läuft nur unter Win95.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Win95

Absolute Pinball

Der neueste Flipper von 21st Century Entertainment kann wieder mit verbesserter Technik und gut entworfenen Tischen aufwarten. Vor Beginn des Demos werden Sie über die Tastaturbelegung informiert. Vergessen Sie nicht, daß Sie mit 1 - 4 die Auflösung anpassen können. In der Demo steht nur der erste Tisch zur Auswahl, und nach einem bestimmten Zeitlimit wird das Spiel automatisch beendet. Läuft unter DOS und Win95.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS

Pinball Construction Kit

Ebenfalls von 21st Century erscheint das Pinball Construction Kit. Damit können Sie beliebig viele eigene Tische entwerfen und spielen. Ein ausführlicher Readme.txt liegt dem Demo bei. Pinball Construction Kit ist ein reines Win95-Programm. Außerdem müssen Sie 256 Farben und mindestens eine Auflösung von 800x600 eingestellt haben.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Win95, SVGA

Missionforce Cyberstorm

Die erste Mission von Cyberstorm können Sie in der Demoversion komplett spielen. Sie haben sogar etwas mehr High-Tech-Gerät zur Auswahl als in der Vollversion. Gesteuert wird alles komplett mit der Maus. Weitere Informationen zum Spiel und den Missionen können Sie in Ausgabe 8/96 nachlesen. Modifizieren Sie also Ihre Hercs. Danach brauchen Sie nur noch die passenden Piloten dazu auswählen und die Mission beginnen. Cyberstorm ist ein Win95-Only-Produkt.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Win95

Schleichfahrt

Auch deutsche Softwareschmieden können nicht nur Wirtschaftssimulationen programmieren. Hier ist der Beweis! Schleichfahrt von Blue Byte ist ein astreines 3D-Action-Spiel. Sie schlüpfen in die Rolle des Captain Flint, eines Söldners nach dem Dritten Weltkrieg. Die Menschheit lebt in den Tiefen des Ozeans, weil die Oberfläche total verseucht ist. Nehmen Sie Aufträge an. Mit dem verdienten Geld können Sie Ihr Schiff besser ausrüsten. Die Steuerung läuft über die Cursortasten. Mit der Leertaste feuern Sie die Kanonen ab. Sobald sich ein Gegner in Ihrem Fadenkreuz befindet, können Sie ein Torpedo mit F2 scharfmachen, das dann mit Return abgeschossen wird. Vorwärts und rückwärts schwimmt das U-Boot durch A und Y. Die Demo benötigt noch 16 MB RAM. Erst die ausgereifte Vollversion soll nur 8 MB RAM voraussetzen.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 16 MB RAM, Maus, DOS, Win95, SVGA

Fire Fight

Diese Shareware liegt in zwei Arten vor, nämlich für SVGA und VGA. Fire Fight ist ein grafisch aufgepepptes Ballerspiel. Läuft nur unter Win95. Der kleine Fighter verfügt übrigens über einen Zielcomputer. Auf dem Kreis um ihn wird die Richtung des Feindes angegeben. Um Ausrüstung aufzunehmen, muß man einfach nur eine kurze Zeit über der Stelle schweben.

Cursor links .....Drehung nach links
Cursor rechts .....Drehung nach rechts
Cursor oben .....Beschleunigen
Cursor unten .....Rückwärts beschleunigen
Linkes Shift .....Turbo
Alt + Cursor links o. Y ....Links gleiten
Alt + Cursor rechts o. X .....Rechts gleiten
Space oder Control .....Feuer
1-6 .....Waffe wechseln
+,- .....Wechselt zwischen Ausrüstung
Return .....Verwendet Ausrüstung

Hardware-Voraussetzungen: P60, 8 MB RAM, Maus, Win95, (SVGA)

Hellbender

Hierbei handelt es sich um eine ganz nette 3D-Action-Flugsimulation von Microsoft. Wie bei allen Spielen aus diesem Haus wird Win95 benötigt. Nachdem die Steuerung nicht ganz unkompliziert ist, sollten Sie folgende Liste verinnerlichen.

Cursortasten ...In Richtung drehen
Space .....Feuer
Home .....Rolle links
Page up .....Rolle rechts
X.....Beschleunigen
Y.....Bremsen
F.....Afterburner
V.....Zielerfassung Raketen
B .....Navigationspunkt setzen
M.....Karte
, ...Mehr Energie auf Waffen
. .....Mehr Energie auf Schilde
T.....Fadenkreuz aus/einblenden
1-0.....Waffen auswählen

Hardware-Voraussetzungen: P75, 8 MB RAM, Maus, Win95

Hind

Die neueste Helikopter-Simulation von Digital Integration. Auf den Test in der letzten Ausgabe folgt nun die voll spielbare Demo. Hind läuft nur unter DOS. Als Win95-User starten Sie bitte den Computer neu im DOS-Modus. Wie bei allen Flugsimulatoren ist die Steuerung umfangreich und kompliziert.

Cursortasten ...Helikopter drehen und kippen
Return .....Waffensystem auswählen
Leertaste.....Waffe abfeuern
1-9 .....Flughöhe festlegen
T.....Ziel wechseln/festlegen
C.....Automatische Düppelstreifen aktivieren/deaktivieren
F.....Automatische Leuchtraketen aktivieren/deaktivieren
Tab.....Zeitraffer
P.....Pause
[F2] .....Sicht des Piloten
[F3] .....Sicht des Schützen
[F6] .....Verfolgt Helikopter
[F7] .....Rakete verfolgen
[STRG]-Q .....Spiel beenden

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS

Monster Truck Madness

Dieser „Sport" ist ja in Europa wenig verbreitet. In USA werden allerdings richtige Rennen mit den aufgemotzten Trucks abgehalten. Microsoft hat aus diesem Hintergrund kurzerhand ein Action-Rennspiel gebastelt. Eine komplette Anleitung liegt bei. Läuft nur unter Win95.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Win95

UPDATES

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Update oder Patch aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Updates/ Patches nach Stichworten

Hier können Sie auf Updates in älteren PC Action-Ausgaben zugreifen.

Zurück in das FILE ACTION-Menü

Kopiert/ Installiert das aktuelle Update

Afterlife

Wenn Sie keine 8 Bit-Soundkarte verwenden, benötigen Sie diesen Patch nicht. Sollten Sie aber Probleme mit dieser Karte unter Win95 bei Afterlife haben, durch diesen Patch werden sie beseitigt.

F1 Manager V1.11

Auch dieser Patch behebt wieder einige Fehler, die von vorherigen Updates noch nicht korrigiert wurden. Allerdings wurde uns schon jetzt die Ausgabe eines weiteren Updates angekündigt, nämlich V1.12. Dieser wird wahrscheinlich schon nächste Ausgabe verfügbar sein.

Mortimer

Auf einigen Rechnern war die Geschwindigkeit während der Flugsequenzen in Mortimer nicht richtig abgestimmt. Dieser Patch behebt das Problem, so daß auf allen Computern eine spielbare Geschwindigkeit erreicht wird.

ProPinball V1.52

Mit diesem Patch müßten sämtliche Fehler und Probleme bei ProPinball der Vergangenheit angehören. Die V1.52 enthält alle vorhergegangenen Versionen.

Virtual Snooker V1.1

Mit diesem Patch können Sie etliche Bugs aus Virtual Snooker entfernen. Genauere Informationen liegen dem Update in Form einer Readme.txt-Datei bei.

Elisabeth V1.01

Dieser Patch sollte zumindest die gröbsten logischen und technischen Fehler der Wirtschaftssimulation beheben. Auch inhaltliche Bugs wurden ausgemerzt.

Pole Position

Alle derzeit bekannten Fehler werden durch diesen Patch ausgemerzt. Einige inhaltliche Unzulänglichkeiten sind ebenfalls entfernt worden.

Jane´s Adv. Tactical Fighters V1.14

Einige Fehler und Ungereimtheiten werden durch dieses Update eliminiert. Detailliertere Informationen können Sie der beiliegenden Datei Patch.txt entnehmen.

Chaos Overlords V1.10

Durch den Patch werden etliche Bugs entfernt. Außerdem wird auch die Benutzeroberfläche etwas anwenderfreundlicher. Nähere Informationen über den Patch finden Sie in der Datei Update.doc.

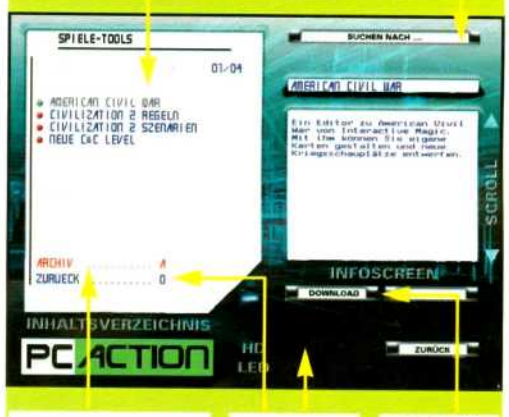
Heroes of Might & Magic V1.10

Mit diesem Patch dürften die ohnehin wenigen Bugs aus dem Spiel verbannt sein. Nebenbei werden sogar noch ein paar Schönheitskorrekturen durchgeführt.

TOOLS

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Tools nach Stichworten



Hiermit gelangen Sie in das umfangreiche Toolarchiv.

Zurück in das FILE ACTION-Menü

Kopiert/ Installiert das aktuelle Tool

American Civil War Editor

Mit diesem Editor können Sie in American Civil War von Interactive Magic eigene Karten kreieren. Entwerfen Sie Ihre eigenen neuen Kriegsschauplätze.

38 Missionen für C&C - der Ausnahmezustand

Familie Kohlrus hat noch einmal 38 Missionen für Command & Conquer erstellt. Wie Sie die 23 GDI- und 15 NOD-Missionen in Ihr C&C - der Ausnahmezustand einbinden, entnehmen Sie bitte der beiliegenden Readme.txt-Datei.

DIE GESICHTER DES SPORTS.
DSF
Mittendrin statt nur dabei

Alternative Regeln für Civilization 2

Nicht alle Civilization 2-Fans sind nach etlichen Spieltagen ganz mit den Regeln zufrieden. Mit diesen Dateien verändern Sie Civilization 2 inhaltlich geringfügig. Es handelt sich dabei nur um einen Vorschlag, um das Spiel vielleicht ein bißchen interessanter und fairer zu gestalten.

Szenarien für Civilization 2

Einmal abgesehen von der unterschiedlichen Startposition läuft jedes Civilization 2-Spielchen mehr oder weniger auf das gleiche heraus. Es sei denn, man befaßt sich mit einem vorgefertigten Szenario. Hier geben wir Ihnen vier weitere abwechslungsreiche Szenarien zur Auswahl. Jedem Szenario liegt eine hilfreiche Textdatei bei.

ARCHIV

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Tools nach Stichworten

Zurück in das TOOLS-Menü

Kopiert/Installiert das aktuelle Tool

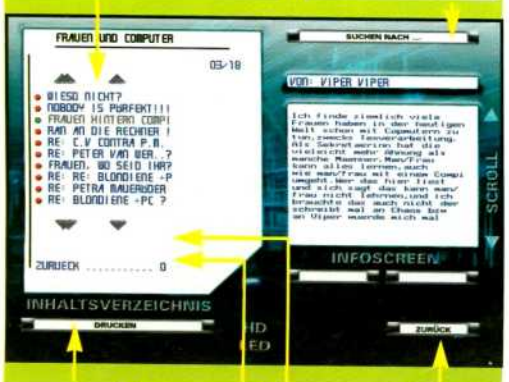
Ein Untermenü des Toolbereichs ist das Archiv. Dies ist eine Sammlung von Editoren, Cheatprogrammen, Szenarien, Savegames, Zusatzfahrzeugen und vielem mehr.

Interessante Zusatzprogramme zu Spielen, die nicht speziell im Heft erwähnt werden, aufgrund ihrer Verbreitung aber dennoch für viele Spieler interessant sein dürften, finden Sie hier. Seien es zusätzliche Fahrzeuge zu Simulationen, Landschaftseditoren oder Szenarien für Strategiespiele, Cheatprogramme, Add-Ons oder Mannschaften für Sportspiele - was auch immer Sie suchen, hier finden Sie es. Auch die Dateien aus den Toolbereichen vorangegangener Ausgaben finden hier ihren Platz.

MESSAGE ACTION

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie eine Nachricht aus.

Findet Nachrichten nach Stichwörtern



Ausdrucken der aktuellen Nachricht

Hiermit antworten Sie auf die aktuelle Nachricht

Hiermit erstellen Sie ein neues Thema im Forum

Zurück in das Hauptmenü

Die Nachrichtenforen sind eine Plattform für die Leser. Anders als in Leserbriefseiten können hier Meinungen, Hilfegesuche und -angebote ohne aufwendiges Layout oder Streichungen aus Platznot plaziert werden. Solange ein Beitrag thematisch in das jeweilige Forum paßt und keinerlei rechtliche oder moralische Grundsätze verletzt werden, gelangen die Beiträge schnellstmöglich auf die nächste PC-ACTION-CD-ROM.

Die Teilnahme ist ganz einfach: Wenn Sie zu einem Forum etwas beizutragen haben, wählen Sie den Menüpunkt Neue Nachricht an, geben der Nachricht einen Titel, wählen den Adressaten (ALLE oder ein bestimmter Forumteilnehmer) und schreiben den Text. Anschließend wird die fertige Nachricht auf Laufwerk A gesichert. „Attachments", also an Nachrichten angehängte Dateien, sind zur Zeit leider noch nicht möglich. Schicken Sie die Diskette an:

Computec Verlag GmbH
Redaktion Message Action
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

DIE MESSAGE ACTION BESTEHT AUS FOLGENDEN FOREN:

Leser-Spieletips

Haben Sie einen nützlichen Cheat gefunden? Sind Sie einer ganz neuen PacMan-Strategie auf der Spur und benötigen Beistand? Für Spieletips und alles, was dazugehört, ist das Leser-Spieletip-Forum gedacht.

Kleinanzeigen

Wenn Sie Ihren Computer verkaufen wollen oder eine neue Stehlampe suchen, sind Sie hier richtig. Leider sind die Kleinanzeigen nicht kostenlos: einen Unkostenbeitrag von jeweils 5,00 DM müssen wir erheben. Legen Sie den Betrag bitte in bar oder per Scheck bei.

Kontakte

Hier können Sie auf Partnersuche gehen - ernsthaft versteht sich. Obwohl viele Spiele mittlerweile über einen Mehrspielermodus verfügen, liegt der Packung immer noch kein Mitspieler bei - hier finden Sie einen.

Diskussionsforen

Die neuen Diskussionsforen sind jetzt in die sechs grundlegenden Genres unterteilt. Wenn Sie eine Nachricht zu einem neuen Produkt veröffentlichen wollen, begeben Sie sich bitte gleich ins zutreffende Genre. Nach wie vor hat man die Möglichkeit, auf bestehende Nachrichten zu antworten oder eine neue Nachricht zu initiieren. Die alten Foren liegen in dieser Ausgabe zwar noch vor, aber es können keine Nachrichten mehr geschrieben werden. Folgende Genres werden von den neuen Foren erfaßt:

Action
Strategie und WiSim
Adventure und Interaktiver Film
Rollenspiele
Simulationen
Sport

Leser fragen

Wenn Sie Rat bei Hard- oder Softwareproblemen benötigen, Fragen an andere Leser oder die PC Action-Redaktion oder irgendetwas anderes auf dem Herzen haben, so ist dieses das geeignete Forum für Sie.

An die Redaktion

Anstelle der gewöhnlichen Leserbriefe können Sie sich jetzt direkt an die PC Action-Redaktion wenden. Schreiben Sie an einen bestimmten freien oder leitenden Redakteur. Alle allgemeinen oder speziellen Themen werden hier in Zukunft besprochen. Ihre Leserbriefe und die Antwort des angesprochenen Redakteurs finden Sie dann in der nächstmöglichen Ausgabe wieder.

Tips und Tricks-Datenbank

Das einzige Forum, das Ihnen nicht die Möglichkeit gibt, sich selbst zu äußern, ist die Tips&Tricks-Datenbank. Hier finden Sie Komplettlösungen, Cheats und vieles mehr, was sich an Wissen rund um Spiele angesammelt hat. Die ständig aktualisierten Texte lassen sich natürlich auch ausdrucken.

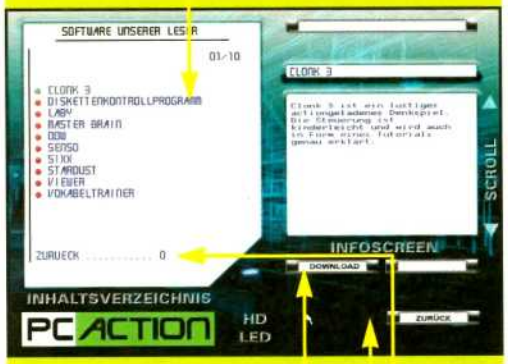
Privates Postfach

Sollte Ihnen jemand durch Angabe Ihres Login-Namens als Adressat eine private Post geschrieben haben, erhalten Sie sie hier. VORSICHT: Wer sich unter Ihrem Namen einloggt, kann auch Ihre private Post lesen!

SPECIAL ACTION

SOFTWARE UNSERER LESER

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.



Kopiert/installiert das aktuelle Tool | Zurück in das Hauptmenü

Zahlreiche PC-Besitzer programmieren hin und wieder mit der mitgelieferten Programmiersprache Basic oder mit professionelleren Produkten. Daß für unterhaltsame Programme nicht unbedingt ein großes Softwarehaus Pate stehen muß, beweist uns die Lesereinsendung Sokowahn Pro. Wir freuen uns über jede qualitativ halbwegs akzeptable Software. Wenn auch Sie der Meinung sind, daß die Idee und/oder die Aufmachung Ihrer selbstgeschriebenen Software es wert ist, auf der PC Action-CD-ROM veröffentlicht zu werden, schicken Sie die Diskette/DAT/QIC/CD an:

Computec Verlag GmbH
Redaktion PC Action Software
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

Bitte beachten Sie, daß es der Shareware-Idee absolut nicht entspricht, wenn dem potentiellen Kunden ein fast funktionsuntaugliches Produkt gegeben wird, das er erst durch Zahlung eines Geldbetrages upgraden und auf seine Tauglichkeit prüfen kann. Solche Crippleware wird nicht veröffentlicht!

Diskettenkontrollprogramm

Mit diesem Programm von Mike Wolan können Sie Ihre HD-Disketten auf ihre Funktionstüchtigkeit überprüfen. Verwenden Sie keine DD-Disks!
Hardware-Voraussetzungen: 386er, 4 MB RAM

Laby

Florian Geschwinder hat Ihnen dieses „Spiel" beschert. Steuern Sie einfach Ihr Zeichen durch das Labyrinth.
Hardware-Voraussetzungen: 386er, 4 MB RAM

Master Brain

Martin Kevin Steinmetz hat für Sie eine sehr gute Konvertierung des bekannten Brettspiels Master Mind, alias Super Hirn, programmiert.
Hardware-Voraussetzungen: 386er, 4 MB RAM, Maus, Windows

Outbreak of War

Dieses reine Strategiespiel von Frank Meisel wird den Hardcore-Strategiefreaks sicherlich Spaß machen. Eine Anleitung liegt in Form einer Textdatei bei.
Hardware-Voraussetzungen: 386er, 4 MB RAM

Senso

Daniel Havlik hat eine technisch abgespeckte Version von Senso programmiert. Auf einem schnellen Computer läuft das Spiel aber viel zu rasant ab. Man kann das kurze Aufflackern der vier Knöpfe leider nicht mehr sehen.
Hardware-Voraussetzungen: 386er, 4 MB RAM

Sixx

Eine kleine Gruppe, die sich selbst Bones Park nennen, hat dieses Denkspiel programmiert. Sixx ist sehr leicht zu erlernen, aber die späteren Level haben es in sich. Empfohlen für Gehirnakrobaten.
Hardware-Voraussetzungen: 386er, 4 MB RAM

Stardust

Dominik Cenia hat ein eigenes Textadventure geschrieben. Wenn auch Sie seit über fünf Jahren nichts Vergleichbares mehr gesehen haben, ist es vielleicht ganz witzig. Die möglichen Eingaben entnehmen Sie bitte der beiliegenden Textdatei.
Hardware-Voraussetzungen: 386er, 4 MB RAM

Sea Graphics Viewer

Falls Sie gerne mit kleineren Grafiken und Animationen arbeiten, hilft Ihnen vielleicht dieses Programm von H. De Laat und B. Wakkee.
Hardware-Voraussetzungen: 386er, 4 MB RAM

Vokabeltrainer

Zum Schulanfang hat Ihnen Andy Kraml einen Vokabeltrainer programmiert. Zumindest als Alibi-Programm macht es sich auf der Festplatte gut.
Hardware-Voraussetzungen: 386er, 4 MB RAM

Clonk 3

Red Wolf Design nennt sich das Team, das schon die dritte Version von Clonk programmiert hat. Es handelt sich um ein relativ komplexes Action-Denkspiel. Ein Tutorial hilft Ihnen beim Einstieg. Sollte das nicht reichen, liegt eine umfangreiche Anleitung bei.
Hardware-Voraussetzungen: 386er, 4 MB RAM

Leisure Suit Larry 5 und Day of the Tentacle

Mit den Spielständen zu diesen beiden hervorragenden Adventures können Sie sicher sein, daß Sie auch wirklich keine Location verpaßt haben. Einfach in das passende Verzeichnis kopieren.
Hardware-Voraussetzungen: 386er, 4 MB RAM

Need for Speed

Till Pieper stellt Ihnen einen Cheat für Need for Speed zur Verfügung. Damit können Sie auf zwei weiteren Strecken Ihre Fahrerkenntnisse beweisen. Dazu brauchen Sie nur die beiden .com-Dateien in das Spielverzeichnis kopieren und dann starten.
Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM

Pole Position

Oliver Beckmann und Christian Kattau haben diese Hilfe für Pole Position bereitgestellt. Kopieren Sie einfach die Dateien in Ihr Spieleverzeichnis.
Hardware-Voraussetzungen: 486er, 4 MB RAM

UFO

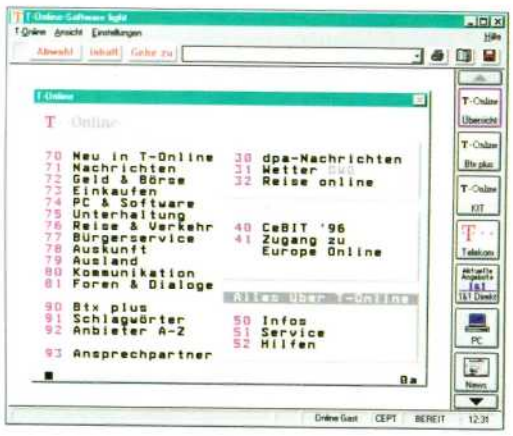
Marc-Uwe Klink programmierte einen Editor für UFO. Damit können Sie Ihre Spielstände manipulieren. Das Tool ist gut erklärt und leicht zu bedienen.
Hardware-Voraussetzungen: 386er, 4 MB RAM

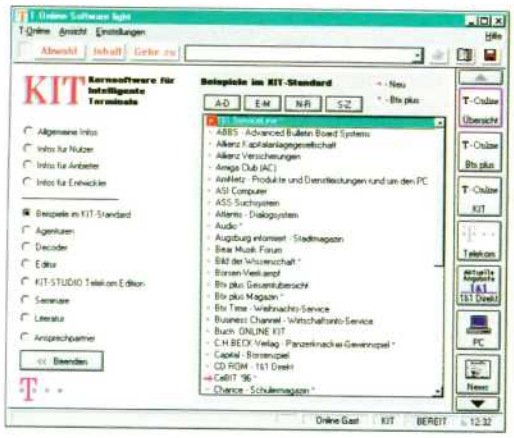
INTERAKTIVES INTERVIEW

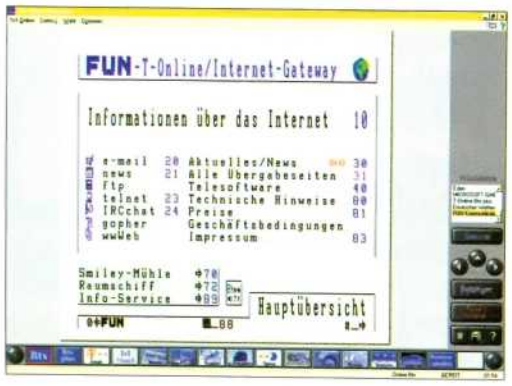
Origin sorgt immer wieder für hervorragende Produkte. Für die Qualität verantwortlich ist unter anderem natürlich auch die Testabteilung. Für Ultima 9 und Ultima Online wird diese von Starr Long geleitet. Befragen Sie den Origin-Mitarbeiter selbst zu den momentanen Produkten, seiner Arbeit und der berühmten Softwareschmiede allgemein.
Hardware-Voraussetzung: 486DX2/66, 4 MB RAM, Win 3.x oder Win95, DoubleSpeed-CD-ROM

T-Online

T-Online 1.0-11 Light







Mit diesem T-Online- (ehemals Datex-J, ehemals BTX) Dekoder läßt sich die atemberaubende Welt des Homebankings, des Online-shoppings und fast aller anderen Dienste von T-Online bewundern. Der KIT-Standard wird selbstverständlich unterstützt, jedoch fehlen die für den Internetzugang notwendigen Dateien.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1, Maus

HEX-EDITOR WORKSHOP

Der HexWorkshop ermöglicht einfaches Editieren, Einsetzen, Löschen, Ausschneiden und Kopieren von Hexadezimal-Codes. Damit können Sie sich durch kleine Veränderungen in Programmdateien und Savegames durch jedes beliebige Spiel schummeln. Folgende zusätzliche Bearbeitungs-Möglichkeiten sind beinhaltet: Gehe zu (goto), Finde (find), Ersetze (replace), Dateivergleich (file compare) und Prüfsummenberechnung (checksum calculation). Neu in der Version 2.0 ist die „disk editing"-Möglichkeit, die es erlaubt, auf ein beliebiges Laufwerk zuzugreifen. Mit Hexworkshop erhalten Sie zudem einen „Base Converter" für Umrechnungen zwischen Hex, Dezimal und Binär, einen „Hex Calculator" (unterstützt +,-,*,/) und einen „Bit Manipulator" (unterstützt &,|,<<,>>,^).

Den Hersteller Breakpoint Software erreichen Sie unter

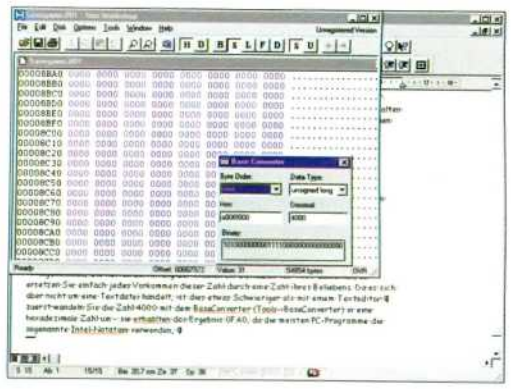
CompuServe: 75554,377
America Online: BreakPoint
Microsoft Network: BreakPoint_Software

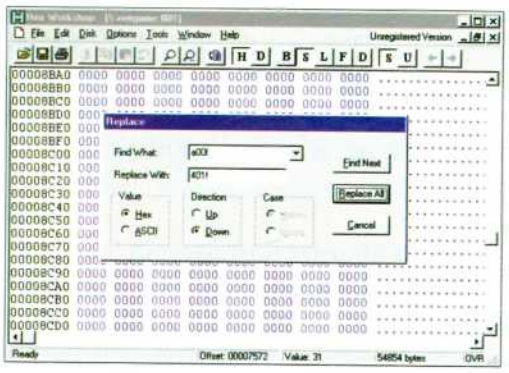
Die Möglichkeiten von HexWorkshop sind vielfältig, die Anwendung jedoch ganz einfach. Ein praktisches Beispiel: Angenommen, Sie wollen in einer Command & Conquer-Mission Ihr Anfangsguthaben verändern, so gehen Sie wie folgt vor:

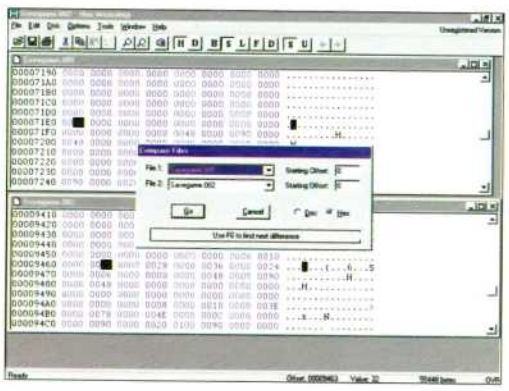
1. Speichern Sie den Spielstand am Anfang der jeweiligen Mission sofort ab.
2. Verlassen Sie Command & Conquer.
3. Starten Sie den HexWorkshop und öffnen Sie die neueste Datei mit dem Namen Savegame.???
4. Angenommen, Sie hatten am Anfang der Mission ein Guthaben von 4.000 Einheiten, so ersetzen Sie einfach jedes Vorkommen dieser Zahl durch eine Zahl Ihres Beliebens. Da es sich aber nicht um eine Textdatei handelt, ist dies etwas schwieriger als mit einem Texteditor:
Zuerst wandeln Sie die Zahl 4.000 mit dem BaseConverter (Tools-BaseConverter) in eine hexadezimale Zahl um - Sie erhalten das Ergebnis 0FA0, da die meisten PC-Programme die sogenannte Intel-Notation verwenden, stellen Sie die Byte Order auf „Intel". Nun lautet das Ergebnis A00F.
5. Anschließend wandeln Sie Ihr gewünschtes Guthaben, in diesem Beispiel 8.000 Einheiten, ebenfalls in eine hexadezimale Zahl um. Das Ergebnis lautet 401F.
6. Wieder im HexWorkshop, ersetzen Sie mit Edit->Replace jedes Vorkommen von A00F durch 401F, und schon ist die Arbeit getan.
7. Mit File-Save speichern Sie die Datei nun ab, auf die Frage, ob Sie eine Sicherungskopie erstellen wollen, sollten Sie in jedem Fall mit Ja antworten.
8. Wieder in Command & Conquer, können Sie nun den gepatchten Spielstand laden - und siehe da: Ihr Anfangsguthaben hat sich verdoppelt.

Da die Spielstände von Command & Conquer stets unterschiedlich lang sind, ist es hier unumgänglich, etwas im Nebel zu stochern. Sind die Dateilängen der Savegames hingegen identisch, bietet sich eine andere Vorgehensweise an:

1. Speichern Sie zwei zeitlich nahe aufeinanderfolgende Spielstände ab, die sich durch den Inhalt des zu verändernden Wertes unterscheiden.
2. öffnen Sie beide Dateien im HexWorkshop.
3. Mit Tools-Compare werden Ihnen nun alle Stellen angezeigt, an denen sich die zwei Spielstände unterscheiden. Befindet sich an einer angezeigten Stelle eine Zahl, die dem Inhalt des zu verändernden Wertes entspricht, sollten Sie diese Stelle einfach mit einem Wert Ihrer Wahl überschreiben. Da am Spiel selbst nichts verändert wird, ist das Patchen von Spielständen ein harmloses Unterfangen. Dieses Vorgehen eignet sich prinzipiell auch bei Savegames unterschiedlicher Länge, hier muß man aber zuerst herausfinden (einfach anschauen), ab welchen Stellen die zwei Dateien miteinander verglichen werden sollen.
4. Nun speichern und den Spielstand vom Spiel aus laden - hat sich nicht der Erfolg eingestellt, versuchen Sie es einfach an anderer Stelle der Spielstanddatei.







Fab,

HASSO!

Gene WARS™, ein völlig neues Strategiespiel von den Schöpfern von Populous® und Theme Park™. Erhältlich für PC CD

http:// www.Bullfrog.uk.com Exklusiv-Vertrieb durch Kingsoft GmbH & Co. KG, Tel: 0 24 08/94 46 00, Fax: 0 24 08/94 46 44. Electronic Arts Hotline: 0 52 41/2 60 24. Gene Wars ist ein Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. Bullfrog und das Bullfrog-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd.

2 Z: BITMAP BROTHERS EXPLOSIVER EINSCHLAG IN HÖCHSTE CHART-REGIONEN. DAS ECHTZEIT-SPEKTAKEL DARF BIS DATO ALS ANSPRUCHSVOLLSTER VERTRETER DES GENRES GELTEN.

10 THE NEED FOR SPEED SE: HIERZULANDE GIBT ES EINE ENORME NACHFRAGE NACH RENNSPIELEN. DA WERDEN SELBST VERBESSERTE VERSIONEN ZU CHARTBREAKERN.

16 OLYMPIC GAMES? NACH OFFIZIELLER AUSSAGE DÜRFTE ES GAR NICHT FERTIG SEIN. WENN DA MAL KEINE VERTUSCHUNGS-AKTION DAHINTERSTECKT.

18 DAS RÄTSEL DES MASTER LU: DAS UNBESTRITTENERMASSEN BESTE ADVENTURE DES JAHRES HÄLT EINSAM DIE STELLUNG DES EINST BLÜHENDEN GENRES.

BESTSELLER CD-ROM

Platz		Titel	Hersteller
1	◆	**F1 Grand Prix 2**	**MicroProse**
2	✸	Z	Bitmap Brothers
3	▼	Die Siedler 2	Blue Byte
4	▼	Command & Conquer	Westwood/Virgin
5	▼	Civilization 2	MicroProse
6	▼	Warcraft 2	Blizzard
7	▼	F1 Manager 96	Software 2000
8	▼	Hugo 3	ITE
9	▼	World of Combat	Compilation
10	✸	The Need for Speed Special Edit.	Electronic Arts
11	▼	Die Fugger 2	Sunflowers
12	◆	AH-64D Longbow	Origin/EA
13	▲	Win Skat	CDV
14	▼	Megapak 5	Koch
15	▲	Silent Hunter (DV)	Mindscape
16	✸	Olympic Games	U.S.Gold
17	▼	Flight Simulator 5.1	Microsoft
18	◆	Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods
19	▼	Blue Byte Collection	Compilation
20	▼	Fußball Hits 96	Guillemont

*▼ = gefallen, ▲ = gestiegen, ✸ = Neueinstieg, ◆ = keine Veränderung

Quelle: Karstadt Charts

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN

(in alphabetischer Reihenfolge)

Adventure:
Das Rätsel des Master Lu....Sanctuary Woods
Indiana Jones and the Fate of Atlantis ...LucasArts
Legend of Kyrandia 3.....Westwood
Normality .....Gremlin
Simon the Sorcerer 2 ..Adventure Soft

Wirtschaftssimulation:
Bundesliga Manager Hattrick .....Software 2000
Capitalism .....Software 2000
Elisabeth I. .....Ascon
Hattrick .....Ikarion
Theme Park .....Bullfrog

Rollenspiel:
DSA2 - Sternenschweif .....Attic
Lands of Lore .....Westwood
Ultima 8 - Pagan .....Origin
Ultima Underworld 2 .....Origin
Wizardry 7 .....Sir Tech

Strategie:
Civilization 2.....MicroProse
Command & Conquer .....Westwood
Panzer General .....SSI
Warcraft 2 .....Blizzard
Z .....Bitmap Brothers

Simulation:
AH-64D Longbow .....Virgin
Flight Unlimited .....Looking Glass
F1 Grand Prix 2..... MicroProse
Strike Commander .....Origin
TFX Eurofighter 2000 .....Ocean

Sport:
Links LS.....Access
NBA Live '96 .....Electronic Arts
NHL Hockey '96 .....Electronic Arts
FIFA Soccer '96.....Electronic Arts
Virtual Pool.....Interplay

Action:
Bleifuß.....Virgin
Descent 2 .....Interplay
Virtua Fighter PC .....Sega PC
Wing Commander 4.....Origin

Interaktive Filme:
Gabriel Knight 2 .....Sierra
Phantasmagoria .....Sierra

LESERFORUM

Diesmal gibt es ein paar Änderungen im Bereich der Spieletips zu vermelden. Auf vielfachen Wunsch haben wir hier unser bisheriges Konzept ein wenig abgewandelt. Um noch intensiver auf die derzeit gefragtesten Top-Spiele eingehen zu können, bekommen diese ab sofort mehr Seiten reserviert. So liefern wir Ihnen z. B. noch einmal brandheiße Tips zu Blue Bytes Siedler 2. Außerdem starten wir in dieser Ausgabe eine Serie, die sich intensiv mit allen Strecken zu F1 Grand Prix 2 befaßt. Dadurch ist mehr als je zuvor gewährleistet, daß wir Ihnen auch wirklich die Tips liefern, die Sie gerade benötigen. Wie immer an dieser Stelle rufen wir zur Beteiligung an der Online-Sektion unserer Cover-CD auf. Bitte senden Sie uns Ihre Beiträge wie gewohnt im TXT-Format auf einer MS-DOS-Diskette zu. Aus rechtlichen Gründen müssen wir für Kleinanzeigen einen Obolus von DM 5,- verlangen. Denken Sie bitte daran, diesen Betrag Ihrem Briefumschlag beizulegen. Wir freuen uns auf Ihre Post,

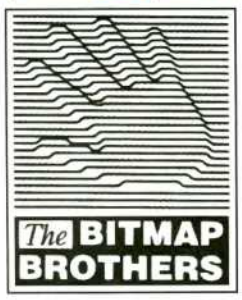
Ihr PC Action-Team!

Leser-Topscores

Nachfragen erreichten uns zum F1 Grand Prix 2-Wettbewerb. Deshalb noch einmal die Spielregeln zum Mitschreiben: Gewertet werden nur „echte" Rennrunden, keine Zeiten aus dem Qualifying. Sie fahren also ein Rennen in Monaco und drücken kurz nach der Überquerung der Ziellinie die Escape-Taste. Speichern Sie nun und senden Sie diesen Spielstand ein. Erst danach aktivieren Sie die Zeitraffer-Funktion. Ach ja, bitte vermerken Sie Ihre genaue Zeit auch unbedingt auf dem Datenträger. Sind nicht alle Angaben vollzählig, können wir die Datei nicht berücksichtigen! Letzteres gilt für alle Topscore-Einsendungen, also auch für den Z-Wettbewerb.

Z

Nichts für schwache Nerven, was die Bitmap Brothers da abgeliefert haben. Z ist spannend, actiongeladen, motivierend, zermürbend und gehaltvoll zugleich. Warner Interactive und PC Action suchen die besten Z-Strategen Deutschlands! Zeigen Sie uns, wie Sie der herausragenden KI des Computergegners ein Schnippchen schlagen und die Robots in die Wüste schicken. Dazu senden Sie uns bitte auf einer Diskette Ihre Scorewertung des letzten Levels zu, die vom Computer vergeben wird. Speichern Sie einfach Ihren Spielstand, kurz bevor das gegnerische Fort in Rauch aufgeht. Für den ersten Platz spendiert Warner Interactive eine Matrox Millennium Grafikkarte mit 2 MB WRAM. Die Gewinner des zweiten und dritten Preises erhalten jeweils eine Jacke und ein original Zippo-Feuerzeug aus der limitierten Z-Edition (nicht im Handel erhältlich). Einsendeschluß für Z-Spielstände ist der 24.10.96. Bitte vermerken Sie auch auf dem Datenträger Name, Anschrift und Punktestand. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Topscores zu Z, Level 20:

1. Thomas Fabricius, Köln ..... 63.409 Punkte
2. Hardy Maiwald, Hamburg ..... 61.519 Punkte
3. Henrich Wypych, Essen ..... 45.355 Punkte
4. Oliver Pfaff, Kreuztal ..... 20.958 Punkte

F1 Grand Prix 2

Darauf haben Motorsport-Freaks gewartet! Mit F1 Grand Prix 2 hat Geoff Crammond einmal mehr ganze Arbeit geleistet. MicroProse und PC Action suchen die wahren Asphalt-Athleten unter allen Lesern. Zeigen Sie uns und den Mechanikern von Ferrari, was eine Harke ist. Sie brauchen dazu ein optimal abgestimmtes Auto, gute Reflexe und etwas Glück. Wir werten bei F1 Grand Prix 2 Ihre schnellste Rennrunde auf dem anspruchsvollen Stadtkurs von Monaco. Der Schwierigkeitsgrad muß mindestens Halbprofi betragen, Qualifikationsrunden oder Testrunden zählen nicht. Und weil man bei MicroProse Spitzenleistungen entsprechend belohnt, gibt´s für den Rundenschnellsten die 3D-Beschleuniger-Karte ELSA VICTORY 3D mit S3-Chip und 2 MB EDO-RAM. Die beiden anderen auf dem Treppchen erhalten je ein Civilization 2. Also ran an die Pedale und raus aus der Boxengasse.

Senden Sie uns Ihr Savegame mit dem entsprechenden Spielstand bis spätestens 24.10.96 zu. Bitte vermerken Sie auch auf dem Datenträger Name, Anschrift und Punktestand. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Topscores zu F1 Grand Prix 2, Monaco:

1. Christian Skuppe, Tettnang ..... 1.19.639 Min.
2. Jörg Rettkowski, Framersheim ..... 1.21.154 Min.
3. Michael Denz, Bad Friedrichshall ..... 1.22.736 Min.

zum Vergleich (außer Konkurrenz!):

Christian Bigge, PC Action ..... 1.20.748 Min.
Christian Müller, PC Action ..... 1.20.865 Min.

Senden Sie bitte Ihre Spielstände auf einer mit dem Spielenamen versehenen Diskette an:
COMPUTEC VERLAG • Redaktion PC Action • Kennwort: Leser-Topscores • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

COMPUTEC Verlag (sg)

Die Schummelsoftware für PC-Spiele

- ohne teure Zusatzhardware -

- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie

Mit PC GAMES CHEAT können endlich auch die schwierigsten PC-Spiele geknackt werden. Dieses speicherresidente Hilfsprogramm auf CD-ROM bietet folgende Optionen:

■ Der Normal-Cheat-Modus...

...bietet satte 125 Trainer zu aktuellen Topspielen und zeitlosen Klassikern. Mit Hilfe des komfortablen Menüsystems läßt sich jeder gewünschte Cheat binnen weniger Sekunden auf einen existierenden Spielstand anwenden. Schnell, einfach und sicher!

■ Der Self-Cheat-Modus...

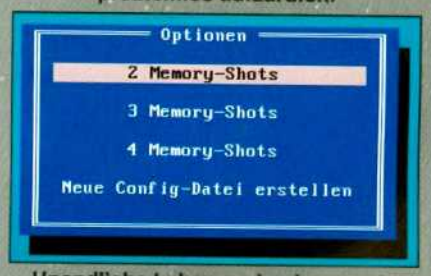
...steht Ihnen zur Seite, wenn Sie ein Spiel wider Erwarten nicht in der Liste finden sollten. Aufgrund der benutzerfreundlichen Menüführung läßt sich jedes Game, das mit speicherbaren Spielständen arbeitet, schnell und unkompliziert modifizieren.

■ Der Trainer-Cheat-Modus...

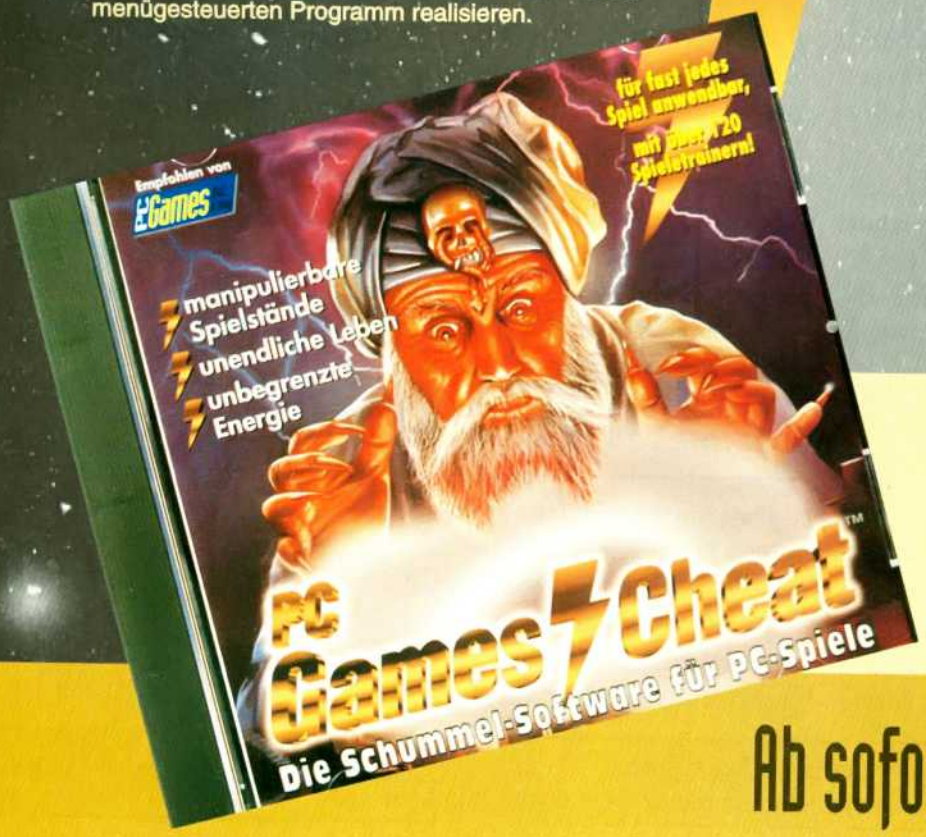
...legt während des Spiels eine Kopie des Speichers auf Festplatte ab. Das File wird dann nach „Lebenspunkten", „Munition", „Level" und anderen Werten durchsucht. Veränderungen lassen sich anschließend mit dem menügesteuerten Programm realisieren.

Aus einer Liste läßt sich komfortabel der benötigte Cheat auswählen.

Alle Optionen sind über ein Menü problemlos aufzurufen.



Unendliche Leben und unbegrenzte Energie über die Mem-Shot-Funktion.



- benutzerfreundliches Menüsystem
- mehr als 120 Spieletrainer auf CD-ROM
- eigene Trainer können erstellt werden
- ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur DM 29,95*) im Handel.

*) unverbindliche Preisempfehlung

PC ACTION

SPIELETIPS

Spieletips

Crusader - No Regret! . . .104
F1 Grand Prix 2 94
Gene Wars 118
Siedler 2 100
Z-Multiplayer 112

Klassik Spieletips

Syndicate 132

Kurztips

Abuse 128
Advanced Tactical Fighters .128
Afterlife 128
C&C - Der Ausnahmezustand 128
Colonization 128
F1 Manager 96 128
Jagged Alliance 128
Theme Park 129
Z 128

Wie Sie es von uns gewohnt sind, haben wir für Sie wieder aktuelle Top-Spiele unter die Lupe genommen. Neben Origins brandneuem Action-Adventure Crusader - No Regret! finden Sie auch noch einmal Profi-Tips zu den Verkaufsschlagern Siedler 2 und F1 Grand Prix 2. Zu letzterem Spiel starten wir in dieser Ausgabe eine Serie, die sich sehr intensiv mit jeder Strecke auseinandersetzen wird. Wir wünschen allseits gute Fahrt!

118 Gene Wars

Auch Bullfrog liefert brav sein Echtzeit-Strategiespiel ab. Wie man es von den kreativen Engländern kennt, hat man keine alten Konzepte kopiert, sondern einige neue Ideen verwirklicht. Wir zeigen Ihnen, mit welchen Gen-Mutanten Sie die größten Erfolge erzielen und wie Sie in den verschiedenen Szenarien vorgehen müssen.

112 Z

Z und kein Ende. Nachdem wir Ihnen in den letzten Ausgaben alle Tips für die Einzelspieler-Missionen auftischten, kommen nun die Multiplayer-Freaks in den Genuß todbringender Strategien. Entdecken Sie mit uns, wie Sie im Zwei-Spieler-Modus den Robots Ihres Gegenspielers kinderleicht den Garaus machen können.

Auf einen Blick:
- Eine Chance für die schwächeren Teams
- Kurven und Geraden
- Jede Tausendstelsekunde zählt
- Heißer Asphalt

F1 GRAND PRIX 2

Nachdem endlich MicroProses langerwartete Simulation auch im Handel erhältlich ist, werden wir Ihnen, beginnend mit dieser Ausgabe, noch einmal ausführlich die optimalen Fahrerhilfen und Setups zu jeder Strecke nachliefern. Diese Einstellungen beruhen auf persönlichen Erfahrungen unserer Testpiloten und sollten Ihnen auf jeder Strecke zum Sieg verhelfen.

Die neue Rennsimulations-Ära hat begonnen. In der Einleitung des Handbuchs überschlagen sich die Mitarbeiter von MicroProse vor Eigenlob und beschreiben ihr neuestes Werk als „die ultimative Rennsport-Simulation, erstellt von einem Team, das Perfektion auf seine Fahnen geschrieben hat. Dementsprechend wurden die wichtigsten FIA-Regeln der Saison 1994 übernommen. So darf während des Rennens nachgetankt werden, und die Palette der verschiedenen Reifensorten A, B, C, D und Q wurde korrekterweise auf einen einzigen Reifentyp reduziert. Sicher, F1GP2 sorgt für lange Rennabende und bietet Adrenalinschübe bis in die Haarwurzeln. Trotzdem wird der ambitionierte Formel 1-Fan Features vermissen, mit denen eine ultimative Rennsimulation aufwarten müßte und die im Vorfeld gar angekündigt waren und deshalb zumindest an dieser Stelle erwähnt werden sollen. Wie schon beim Vorgänger, werden im Anhang sämtliche Flaggen und deren Funktionen beschrieben. Leider haben die Programmierer es nicht für nötig erachtet, dieselben ins Programm zu integrieren. Egal wie brutal und unfair Sie Ihre Kollegen am Überholen hindern, eine blaue Flagge wird Ihnen nicht gezeigt. Ausrutscher ins Kiesbett (und damit verbundene Abkürzungen) werden geahndet, indem Ihr Bolide für einige Sekunden nicht mehr richtig beschleunigt. Angst vor einem Frühstart oder der Überschreitung der Höchstgeschwindigkeit in der Boxengasse brauchen Sie ebenfalls nicht zu haben, denn Ihr freundlicher Computer sorgt dafür, daß Sie diese Fehler nicht begehen. Neustart und Rennabbruch wurden leider auch nicht in die Simulation integriert. Beim Qualifying wird Ihre Rennrunde gnadenlos abgebrochen, wenn die vorgeschriebene Zeit vorüber ist, obwohl das Regelwerk besagt, daß eine angebrochene Runde zu Ende gefahren werden darf. Eine unverständliche Einschränkung müssen Sie beim Schnellstart erdulden: die Zahl der zu fahrenden Runden ist auf drei festgelegt und läßt sich partout nicht verändern. Dafür brauchen Sie keine Angst zu haben, ein Rennen bei Nebel oder Regen bestreiten zu müssen. Bei MicroProse herrscht immer schönstes Rennwetter. So verdunstet ein wunderschönes, taktisches Element.

KURZ NACH DEM START: DIE BEIDEN FERRARIS SIND GUT WEGGEKOMMEN, DIE WILLIAMS ABER NOCH ETWAS BESSER.

Eine Chance für die schwächeren Teams

Sie brauchen sich keine Gedanken zu machen, bei welchem Team Sie sich hinters Steuer setzen. Die versprochenen unterschiedlichen Wageneigenschaften der verschiedenen Teams wurden nicht berücksichtigt. So steht Paul Belmondos Traum, einen WM-Titel zu gewinnen, nichts mehr im Wege. Sein berühmter Papa wird es Ihnen danken, indem Sie lebenslange Freikarten für seine Kinofilme erhalten!

Kurven und Geraden

Vorweg noch einmal die wichtigsten Fahrtips: Bei Geraden gibt es nur eine vernünftige Strategie: Gas geben! Sitzen Sie nicht unmittelbar im Getriebe des Vordermanns, gibt es keinen Grund, von dieser Regel abzuweichen. Um so flexibler muß Ihre Strategie beim Einfahren in Kurven ausfallen. Zwei Dinge gilt es unter allen Umständen zu vermeiden: in den Kurven zu bremsen und von der Ideallinie abzuweichen. Nirgendwo sonst auf der Strecke verlieren Sie mehr Zeit durch Fahrfehler als in den Kurven. Fahren Sie deshalb auf der Ideallinie mit Vollgas an eine

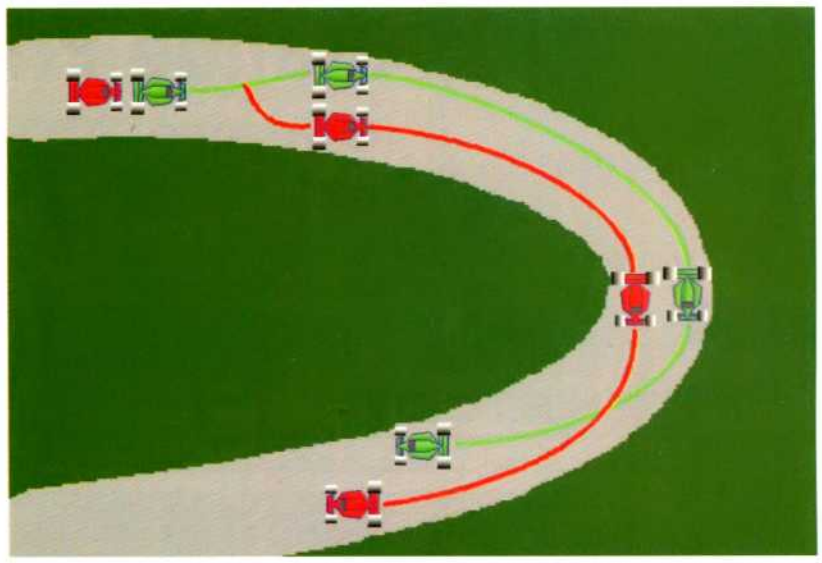
Kurve heran und bremsen Sie kurz vorher ab! Sobald Sie in die Kurve einfahren, müssen Sie bereits die Mindestgeschwindigkeit erreicht haben, denn nun heißt es, in der Kurve zu beschleunigen und mit durchgetretenem Gaspedal die Kurve zu verlassen. Wie sehr Sie in der Kurve beschleunigen, hängt natürlich vom Grad der Kurve, dem Zustand Ihrer Reifen und dem nachfolgenden Streckenverlauf ab.

Jede Tausendstelsekunde zählt

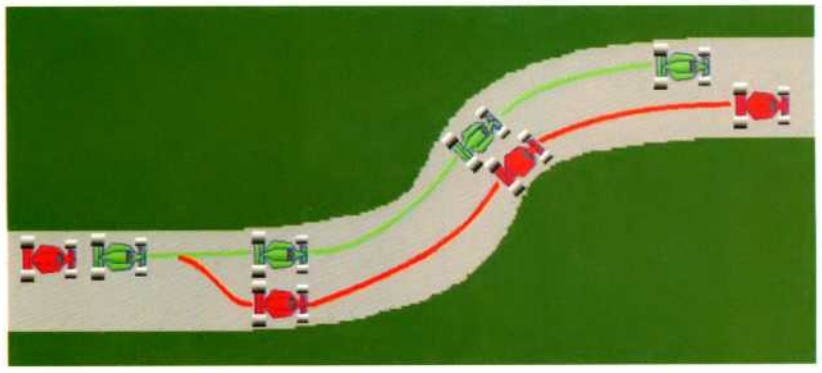
Eine Hundertstelsekunde zu früh gebremst bedeutet eine Tausendstelsekunde Zeitverlust. Ein Moment der Unsicherheit weitere zwei Tausendstel. Und ehe Sie sich versehen, landen Sie mit drei Tausendstel Rückstand statt auf der Pole Position auf Platz 2! Michael Schumacher mußte am 9. Juli 1994 in Silverstone diese Erfahrung machen. Um zu gewinnen, müssen Sie die Strecken pixelgenau kennen. Fahren Sie lieber zigmal auf einem Kurs, um ihn sicher zu beherrschen, als ungeduldig eine frustrierende Meisterschaft auf allen Kursen. Es ist nämlich sehr spannend, am Limit zu fahren und immer zu versuchen, einige Hundertstel schneller zu werden. Und sollten Sie nach vielen Runden und noch mehr Mühe auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad dieses Rennen gewinnen, dann erst haben Sie Ihre Computergegner besiegt!

Heißer Asphalt

In dieser und den nächsten Ausgaben werden wir Ihnen sämtliche Rennstrecken ausführlich vorstellen. Wir geben Ihnen erweiterte Tips zu den Schikanen, Kurven und den Wagen-Setups. Auf interessante Hintergrundinformationen zu den tatsächlichen Rennen der Saison 1994 müssen Sie ebensowenig verzichten. Die Startaufstellung zu jedem Rennen bietet Ihnen einen Überblick über Ihr Fahrkönnen, und Sie dürfen sich mental im „realen" Feld einreihen.



DAS KLASSISCHE MANÖVER: AM KURVENEINGANG EINBREMSEN, DANN IN DIE EISEN UND SOFORT WIEDER VOLLGAS.



SCHUMACHERS HUSARENSTÜCKE: HIER IST VIEL WENIGER PLATZ, EIN ÜBERHOLMANÖVER FÜR ECHTE KÖNNER.

LÖSUNGEN MIT PLÄNEN - ZUSAMMEN JE 19.95

7th guest L+P
abandoned places L+P
al'quadim-fluch d. djinn L+P
albion L+P
alien logic L+P
alien odyssey L+P
aliens - a comicbook adv. L+P
alternate reality the dungeon L+P
amazon L+P
amberstar L+P
anvil of dawn L+P
archib. applebrooks adventure L+P
bad blood L+P
bad mojo L+P
battletech L+P
beneath a steel sky L+P
bermuda syndrom L+P
betrayal at krandor L+P
big red adventure L+P
bling! (mit spielstand) L+P
bioforge L+P
black cauldron L+P
bloodnet L+P
bloodwych L+P
buck rogers 1 L+P
cadaver L+P
carrier command L+P
champions of krynn L+P
chewy - escape from f5 L+P
chronicles of the sword L+P
code name: ice man L+P
codes & hexadressen L+P
command & conquer L+P
companions of xanth L+P
congo L+P
creature shock L+P
crusader - no remorse L+P
curse of enchantia L+P
curse of the azure bonds L+P
cyberia L+P
cybermage-darklight awakening L+P
d; evocation; blown away L+P
dead.enc.-crit.path-ir.helix L+P
dark eye; d.of serp; scroll L+P
dark half L+P
darkseed 1+2 L+P
dark sun 1 - shattered lands L+P
dark sun 2 - wake of ravager L+P
death gate L+P
death knights of krynn L+P
demon's winter L+P
dig the L+P
discworld L+P
drachen von laas L+P
dracula unleashed L+P
dragon lore L+P
dragon's breath L+P
dragons lair (nicht cd-vers.) L+P
dragonsphere L+P
drakkhen L+P
dreamweb; universe; nietom L+P
dungeon master 2 L+P
ecstatica L+P

Fett gedruckte Titel sind neu!

elder scrolls: arena L+P
eleventh hour L+P
elite (amiga/st) L+P
entomorph L+P
eric the unready L+P
eternam L+P
fade to black L+P
faery tale adventure L+P
fascination L+P
fatal heritage L+P
flashback L+P
flies - attack on earth L+P
flight of the amazon queen L+P
frankenstein - eye monst. L+P
freddy pharkas - frontier pha. L+P
future wars L+P
gabriel knight 1 L+P
gabriel knight 2 L+P
galdregon's domain L+P
gateway to the savage frontier L+P
gold rush L+P
guild of thieves L+P
guilty L+P
heart of china L+P
heimdall 1 L+P
heimdall 2 L+P
hell & bureau 13 L+P
hellowoon L+P
höhlenwelt saga L+P
holiday maker L+P
hook L+P
imperium romanum L+P
inherit earth (erben der erde) L+P
innocent until caught L+P
it came from the desert L+P
jagged alliance L+P
jewels of oracle L+P
jonathon L+P
journeyman's project 1+2 L+P
kathedrale L+P
kgb L+P
king arthur L+P
kingdom of magic L+P
king's quest 7 L+P
knights of xentar L+P
kult L+P
lands of lore 1 L+P
landsitz von mortville L+P
last dynasty L+P
legend of faerghail L+P
les manley - lost in l.a. L+P
little big adventure L+P
loom L+P
lost eden; myst u. noctropolis L+P
lost files of sherlock holmes L+P
lost in time 1+2 L+P
lösungsbuch der flugsims L+P
lure of the temptress L+P
menzoberranzan L+P
mewilo L+P
mission critical L+P
neuromancer L+P
orion conspiracy L+P

Fett gedruckte Titel sind neu!

pawn L+P
personal nightmare L+P
phantasie 3 L+P
phantasmagoria L+P
pirates! L+P
police quest - swat L+P
pool of radiance L+P
pools of darkness L+P
populous L+P
ports of call L+P
prisoner of ice L+P
project firestart L+P
prophecy of the shadow L+P
questron 2 L+P
railroad tycoon L+P
ravenloft 1 - strahd's pass. L+P
ravenloft 2 - stone prophet L+P
rebel assault 1+2 L+P
red lightning L+P
return of the phantom L+P
return to zork L+P
rex nebular L+P
riddle of master lu L+P
rings of medusa L+P
ringworld L+P
rise of the dragon L+P
robax L+P
sam und max - hit the road L+P
schatz am silbersee L+P
sentinel worlds 1 L+P
sex vixens from space L+P
shadow caster L+P
shadow of the beast L+P
shadow of the comet L+P
shadow sorcerer L+P
shannara L+P
shivers L+P
space quest 6- spinal frontier L+P
spirit of adventure L+P
spycraft L+P
stadt der löwen L+P
star command L+P
star trek ds 9 harbinger L+P
star trek ng final unity L+P
stonekeep L+P
summoning L+P
superhero league of hoboken L+P
sword of aragon L+P
system shock L+P
talisman L+P
terra nova L+P
thunderscape L+P
time gate 1 knights chase L+P
tonins passage L+P
touche - abent. 5. musk. L+P
transworld L+P
treasures of savage frontier L+P
ultima 8 - pagan L+P
uninvited L+P
urban runner L+P
veil of darkness L+P
vision L+P
vollgas L+P

Fett gedruckte Titel sind neu!

warcraft 1 - orcs/humans L+P
warcraft 2 - tides darkn. L+P
warhammer-sch.geh.ratte L+P
wasteland L+P
waxworks L+P
ween L+P
willy beamish L+P
wing commander 3 L+P
wing commander 4 L+P
winzer L+P
wonderland L+P
woodruff-schnibble of azimuth L+P
zak mc kracken L+P
zork 1 L+P
zork: nemesis L+P

SAMMELBÄNDE £ 25.-

mit Lösungen u. - wo vorhanden - Plänen zu mehreren Spielen)

Alone in Dark 1-3 L+P
bard's tale 1-3 L+P
conquests camelot/-longbow L+P
cps lösungssammelband 1 L+P
dung. mast./chaos str. back L+P
eco quest 1+2 L+P
elvira 1+2 L+P
eye of the beholder 1-3 L+P
goblins 1-3 L
inca 1+2 L
indiana jones 3+4 L+P
ishar 1-3 L+P
king's quest 1-6 L+P
laura bow 1+2 L+P
legend of kyrandia 1+2 L+P
leisure suit larry 1-6 L+P
manhunter 1+2 L+P
maniac mansion 1+2 L+P
might & magic 3-5 L+P
monkey island 1+2 L+P
police quest 1-4 L+P
prince of persia 1+2 L+P
quest for glory 1-4 L+P
simon the sorcerer 1+2 L+P
space quest 1-5 L+P
spellcasting 101+301 L
star flight 1+2 L
star trek 25th +star trek 2 L+P
ultima 3-6 L+P
ultima 7/1+7/2+f.o.virt. L+P
ultima underworld 1+2 L+P
wing commander 3+4 L+P
warcraft 1+2 L+P
wizardry 6+7 L+P

Fett gedruckte Titel sind neu!

ATTIC-Bücher je 24.80

das schwarze auge 1 L+P
das schwarze auge 2 L+P
08/96 das schwarze auge 3 L+P
der druidenzirkel L+P

DIE RATGEBER

JETZT SPAREN SIE RICHTIG!

- **Lösungen mit Plänen** kosten jetzt nur noch je **19.95**, statt bisher oft 30.-;
- **Sammelbände** für bis zu **6 Spiele** kosten jetzt nur noch je **25.-** statt... rechnen Sie mal; Jeder Sammelband enthält Lösungen und - wo vorhanden - auch Pläne zu **mehreren** Spielen. Die enthaltenen Lösungen **mit** Plänen können Sie auch einzeln zu 19.95 je Band bestellen.
- Bestellungen über unsere unten genannte **INTERNET**-Adresse sind schnell und preiswert.

ACHTUNG - HÄNDLER!

Unser Großhandel in Konsolen, Modulen, Software und Lösungen erwartet Sie bereits. Eine Händler-Preisliste senden wir Ihnen gerne nach Eingang Ihres Gewerbenachweises zu.

CPS FRANK HEIDAK
Abteilung "DIE RATGEBER"
BÜRGERSTRAßE 8-10 • 50667 KÖLN

VERSANDKOSTEN (NUR INLANDSVERSAND MÖGLICH)

bei Vorkasse per Verrechnungs-Scheck oder Kreditkarte DM 5.95
bei Versand per Post-Nachnahme DM 9.95
(bei Nachnahmen kassiert die Post zusätzlich DM 3.- Zahlscheinentgelt)

TELEFON (0221) 925 714 27 mo.-fr. 9-17 Uhr
FAX (0221) 25 69 86 NEU!
INTERNET http://www.CPS-ONLINE.com

Für Post- oder Faxbestellungen markieren Sie bitte links die gewünschten Artikel. Dann tragen Sie bitte rechts unten die benötigten Daten ein und schneiden die Anzeige aus oder kopieren sie - fertig!

Wir liefern nur zu unseren Geschäftsbedingungen! Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten! Mit Erscheinung der Anzeige sind ältere Angebote unwirksam!

AUFTRAGGEBER PA 1096

NAME, VORNAME .....

STRAßE .....

PLZ ORT ....

TELEFON ..... KUNDEN-NR. (falls vorh.) .....

Auf einen Blick:
- Strategie
- Die Historie
- Das Rennen
- Info
- Das Setup

Grande Premio Do Brazil

Interlagos, 27. März

Strategie

Beim Auftaktrennen in Interlagos sind die beiden langen Geraden der Schauplatz des Geschehens, denn nirgendwo sonst bieten sich bessere Überholmanöver. Um also in den Geraden angreifende Gegner hinter sich zu lassen, müssen Sie mit geringem Anpreßdruck fahren. Sie können Ihre Gegner nur überholen, wenn Sie den Windschatten der vor Ihnen fahrenden Fahrzeuge richtig ausnutzen. Da das Überholmanöver bei fehlerfreiem Fahren der Konkurrenz nahezu unmöglich ist, ist es von größter Bedeutung, einen guten Startplatz herauszufahren. Sollten Sie die Pole innehaben, dürfte einem Sieg nur noch Ihre Unaufmerksamkeit im Wege stehen. Planen Sie so wenige Boxenstops wie möglich ein! Selbst das Überrunden der langsamen Boliden ist ein schwieriges Unterfangen, bei dem Sie eine Menge Zeit verlieren.

WIE IM LEBEN: EIN DEFEKTER FERRARI AM STRASSENRAND.

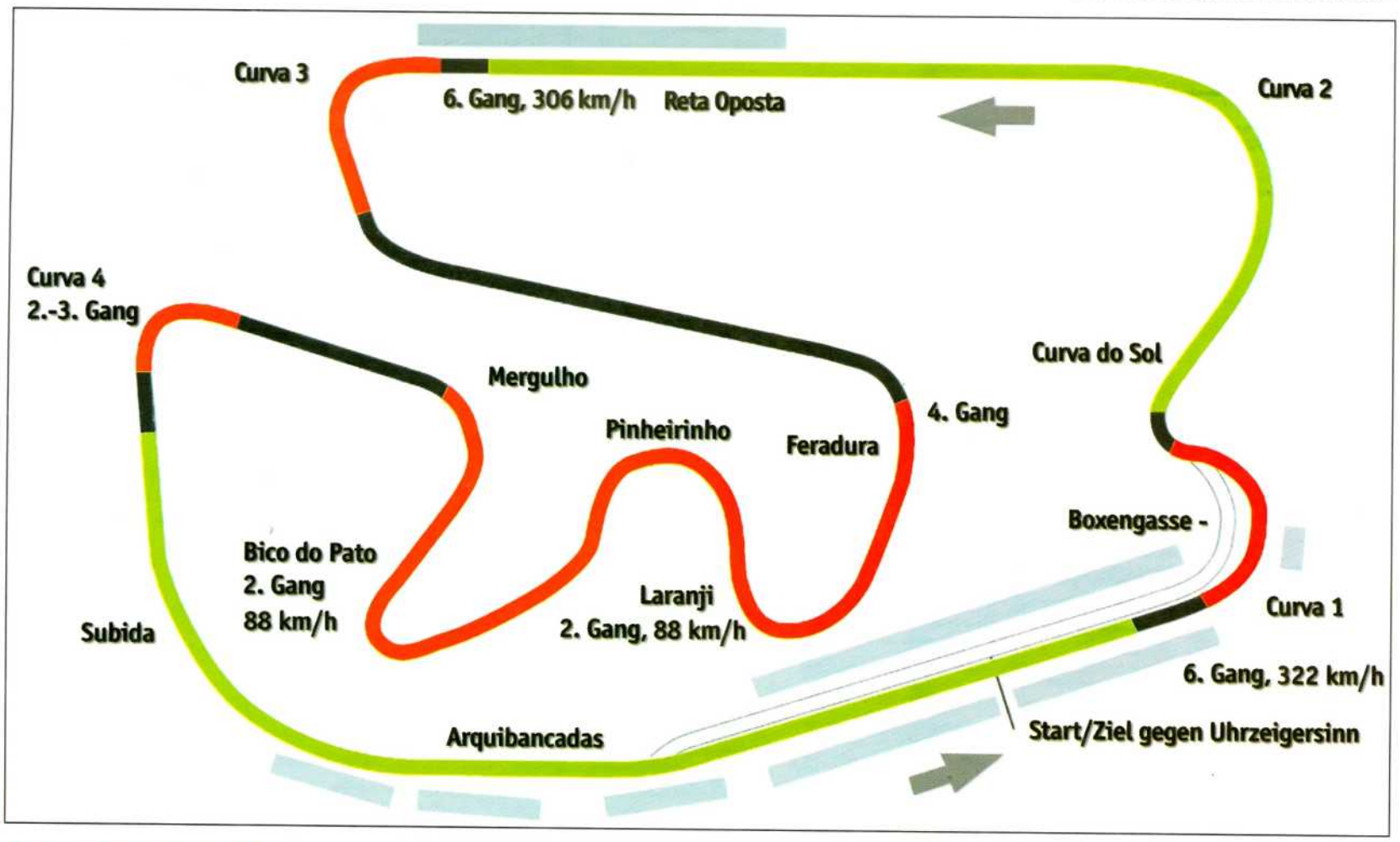
Das Rennen

Sobald die Ampel auf Grün schaltet, treten Sie Ihr Gaspedal durch. Versuchen Sie, eine günstige Linie am rechten Streckenrand zu erhaschen. Somit erhalten Sie leichte Vorteile, wenn Sie in die erste Links-Rechts-Kombination einbiegen, da Sie erst minimal später vom Gas gehen müssen. Nachdem Sie das letzte Schild passiert haben, bremsen Sie stark in den ersten Gang ab. Achten Sie auf diejenigen Gegner, die sich in gleicher Höhe mit Ihnen befinden. Beim unaufmerksamen Einlenken kann es sonst zu ungewollten Kontakten kommen. Sie durchfahren die Linkskurve im langsamen ersten Gang und beschleunigen mit Vollgas, sobald Sie in die angrenzende CURVA DO SOL einfahren. Je früher Sie aus dieser Kurve beschleunigen, desto schneller werden Sie auf dem anschließenden

DIE HISTORIE

Zum ersten Mal seit 1989 startet die neue Saison in Brasilien auf der Standardpiste am Rande von Sao Paulo. Bis zum Jahre 2001 wird auf dieser Strecke der brasilianische Grand Prix entschieden. Williams und Ferrari werden schon im Vorfeld beschuldigt, illegale Autos einzusetzen. Michael Schumacher steigt die Hitze zu Kopf. Er leidet unter Fieber. Am Sonntagmorgen gehen die Piloten in folgender Reihenfolge an den Start:

Ayrton Senna (1.15,962)	**Rubens Barricello** (1.18,414)
M. Schumacher (1.16,290)	**Pierluigi Martin** (1.18,659)
Jean Alesi (1.17,385)	**Eddie Irvine** (1.18,751)
Damon Hill (1.17,554)	**Gerhard Berger** (1.18,855)
H.-H. Frentzen (1.17,806)	**Martin Brundle** (1.18,864)
Gianni Morbidelli (1.17,866)	**Olivier Panis** (1.19,304)
Karl Wendlinger (1.17,926)	**Eric Bernard** (1.19,396)
Mika Hakkinen (1.18,122)	**Johnny Herbert** (1.19,483)
Jos Verstappen (1.18,183)	**Michele Alboreto** (1.19,517)
Ukyo Katayama (1.18,194)	**Olivier Beretta** (1.19,524)
Christian Fittipaldi (1.18,204)	**Pedro Lamy** (1.19,975)
Mark Blundell (1.18,246)	**Bertrand Gachot** (1.20,729)
Erik Comas (1.18,321)	**David Brabham** (1.21,186)



Streckenabschnitt. Die langgezogene Linkskurve können Sie unbeeindruckt mit Vollgas durchjagen. Nun gilt es, den Rückspiegel zu beobachten. Dicht hinter Ihnen lauernde Gegner werden zum Überholen ansetzen. Sollte sofort nach dem Ausgang der CURVA 2 ein motivierter Kollege ein Überholmanöver riskieren, fahren Sie einfach, keine blauen Flaggen sei Dank, ein wenig Zickzack. Der Selbsterhaltungstrieb des mutigen Mitstreiters läßt ihn sein unnötiges Vorhaben abbrechen. Möchten Sie hingegen einen unliebsamen Konkurrenten hinter sich lassen, so verlassen Sie am Ausgang der CURVA DO SOL den Windschatten des Vordermanns, indem Sie ganz links in der langgezogenen Linkskurve fahren. Kurz bevor Sie in die CURVA 2 einlenken, schneiden Sie dem Kollegen den Weg ab, indem Sie bremsend auf die Ideallinie einlenken. Sobald Sie die erste Hälfte der RETA OPOSTA durchfahren haben, brauchen Sie keine Furcht mehr vor Überholansätzen der übrigen Piloten zu haben. Bleiben Sie schön auf der Ideallinie und lassen Sie die Gegner die gewagten Manöver ruhig versuchen. Bei der Einfahrt in die kurz darauffolgende CURVA 3 erhalten die heroischen Piloten die verdiente Quittung. Sie müssen sehr stark abbremsen, um sich wieder einzureihen. Mit etwas Glück werden diese Hitzköpfe mit dem Verlust von einer oder zwei Positionen abgekühlt oder rutschen gar von der Piste. Achten Sie ab jetzt unbedingt darauf, nicht von der Ideallinie abzuweichen! Auf dem langsamen Streckenabschnitt bis zur CURVA 4 bieten sich somit keine Überholmöglichkeiten für Ihre Mitfahrer. Dasselbe gilt natürlich auch für Sie. Fast voll

DAS SETUP

Flügel vorne:	7	**Flügel hinten:**	8
Bremsbalance:	29.000 : 71.000		
Getriebe:	28:64, 35:64, 42:64, 48:64, 56:64, 60:64		

	vorne links	vorne rechts	hinten links	hinten rechts
Dämpfer:	6	6	6	6
Federung:	1500 Pfd./In	1500 Pfd./In	1100 Pfd./In	1100 Pfd./In
Bodenfreiheit:	26.5 mm	26.5 mm	51.0 mm	51.0 mm

Drehstabilisator vorn:	2000 Pfd./In	**Drehstabilisator hinten:**	100 Pfd./In

HILLS TRAUMA: EIN DREHER IN SILVERSTONE!

beschleunigt durchfahren Sie die nahtlos übergehende Linkskurve. Sollte Ihr Wagen in dieser Biegung auszubrechen drohen, bremsen Sie nicht! Sobald Sie in Kurven auf die Bremsen treten, rasen Sie kerzengeradeaus ins Kiesbett. Nehmen Sie in diesem Fall den Fuß für einen kurzen Moment vom Gas, bis sich Ihr Bolide wieder gefangen hat. Lassen Sie dann wieder Ihrem Bleifuß freie Hand. Die kurze Gerade vor der FERADURA ist zu kurz, als daß ein Pilot ein erfolgreiches Überholmanöver wagen kann. Bremsen Sie auf ca. 150 km/h ab und durchqueren Sie die FERADURA auf der Innenseite. Kühlen Sie Ihren Kopf ab und fahren Sie die nächsten Sekunden besonnen. Im Schneckentempo und maximalem zweiten Gang schleichen Sie mit höchstens 110 km/h durch die zweitlangsamste Kurve des Parcours, der LARANJI. Vor der darauffolgenden PINHEIRINHO beschleunigen Sie Ihr Fahrzeug ein wenig, so daß Sie im zweiten

IM HINTEREN FELD HAT ES NACH DEM START GEWALTIG GERUMMST. WAR DORT WOHL HEINZ-HARALD FRENTZEN?

Gang diese Kurve passieren können. Fälschlicherweise gibt Ihnen der Computer den Rat, auf dem folgenden Abschnitt voll zu beschleunigen. Achten Sie nicht auf ihn. Fahren Sie vorsichtig und beschleunigen Sie nicht weiter als in den dritten Gang. Kurz darauf durchfahren Sie das engste Hindernis, die BICO DO PATO. Die 170 Grad-Kurve zwingt zu besonnenen 95 km/h. Sobald Sie den Kurvenausgang erblicken, beschleunigen Sie auf 190 km/h und rasen durch die MERGULHO. Ein letztes Mal gehen Sie vor der CURVA 4 vom Gas. Sobald Sie diese Kurve mit 130 km/h hinter sich gebracht haben, treten Sie das Gaspedal ins Bodenblech. Die harmlose SUBIDA und kaum spürbare ARQUIBANCADAS flößen Ihnen keinen Respekt mehr ein. Auf dem langen Beschleunigungsabschnitt geht es über die Start/Zielgerade. Hier haben Sie die besten Möglichkeiten zu überholen, aber auch überholt zu werden.

INFO

Um auf Anhieb die besten Überholmöglichkeiten zu erkennen, haben wir die Streckengrafiken farbig unterlegt. Rot bedeutet, hier bietet sich keine Möglichkeit, einen Gegner hinter sich zu lassen. Bei den grünen Abschnitten haben Sie, korrektes und mutiges Fahren vorausgesetzt, mäßige bis sehr gute Chancen, den Gegnern eine Lehrstunde in Sachen Überholen zu geben, aber auch überholt zu werden. Genauere Einzelheiten hierzu entnehmen Sie bitte den ausführlichen Streckenbeschreibungen.

WIE AN DER PERLENSCHNUR DURCH DIE ERSTE KURVE. HIER IST AN ÜBERHOLMANÖVER NICHT ZU DENKEN.

Auf einen Blick:
- Strategie
- Die Historie
- Das Rennen
- Das Setup

Pacific Grand Prix

Aida, 17. April

Strategie

In Japan treffen Sie auf einen schwierigen Kurs, der mit scharfen Kurven aufwartet. Hier werden Sieger geboren, denn der vertrackte Kurs bestraft jede Unaufmerksamkeit mit einem Abflug ins Kiesbett. Spektakuläre Überholmöglichkeiten bieten sich hauptsächlich zwischen HOBBS CORNER und eingangs der LAST CORNER. Auf den Geraden erreichen Sie aufgrund der hohen Flügeleinstellung keine Spitzengeschwindigkeit, so daß Sie aus eigener Kraft kaum einen Überholvorgang erfolgreich durchführen können. Nutzen Sie deshalb den Windschatten vorausfahrender Fahrzeuge gut aus. Planen Sie mit zwei, maximal drei Tankstops.

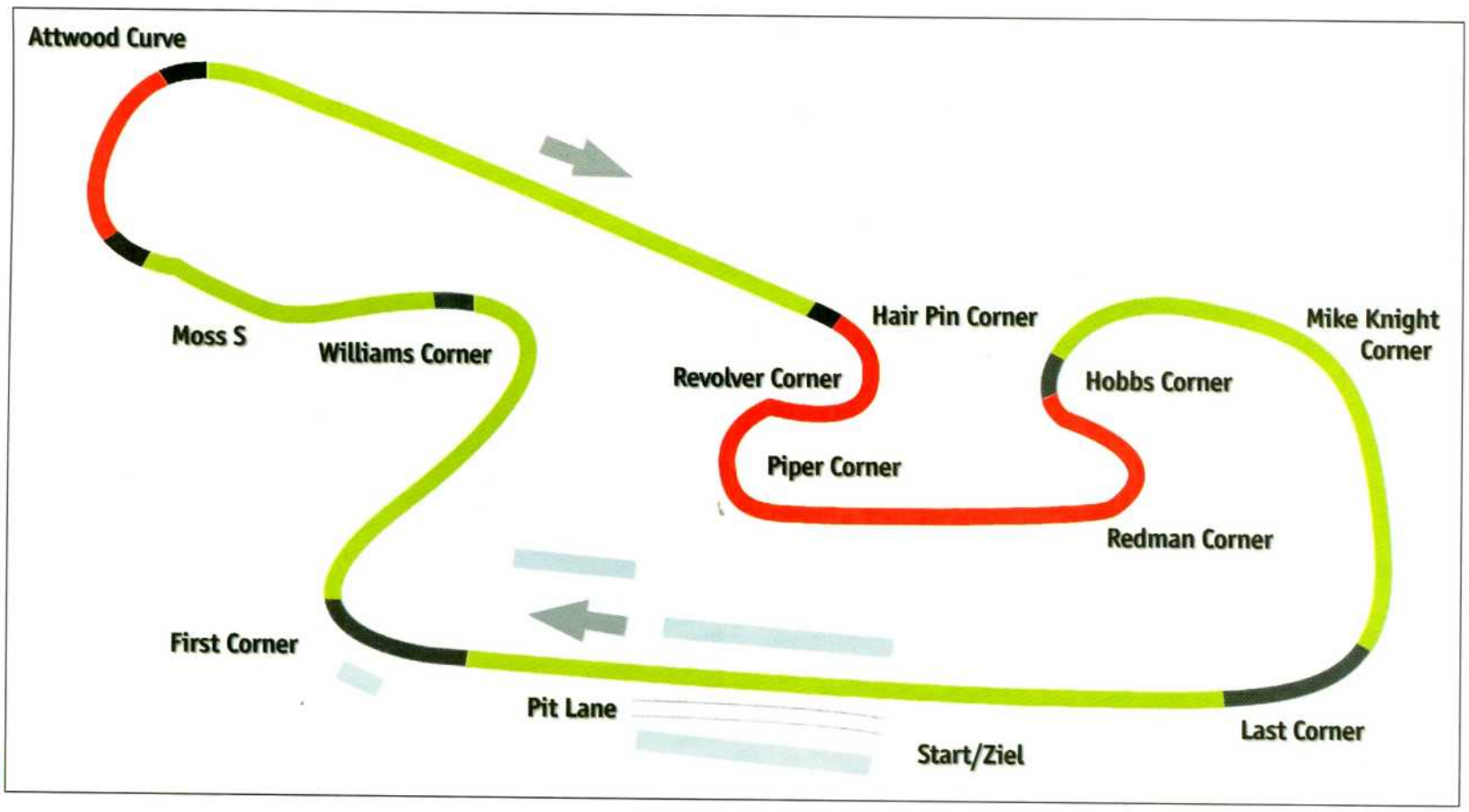
Das Rennen

Die langsamen Kurven und die Unübersichtlichkeit der Strecke zwingen zu konzentriertem Fahren. Wie bei allen Rennen ist auch hier eine gute Startposition wichtig. Sobald die Ampel auf Grün schaltet, donnern Sie die Gerade hinauf zur FIRST CORNER. Bremsen Sie schlagartig auf 125 km/h ab, sobald Sie in die erste Kurve einlenken. Diese Kurve verliert beim Ausgang an Schärfe, und Sie können wieder voll beschleunigen, sobald Sie ein Drittel der Biegung passiert haben. Wenige Augenblicke später treffen Sie auf eine Links mit dem vertrauten Namen WILLIAMS CORNER, in die Sie mit flotteren 175 km/h eintauchen. Hier bietet sich für die mutigen Rennfahrer unter Ihnen eine riskante, aber beeindruckende Überholmöglichkeit. Sollten Sie nach der FIRST CORNER im Windschatten eines Fahrzeugs liegen, beschleunigen Sie aufs Maximum. Bleiben Sie auf der linken Streckenseite. Ein paar Augenblicke später wird der vor Ihnen fahrende Bolide nach rechts ausscheren, um einen besseren Eintrittswinkel in die WILLIAMS CORNER zu bekommen. Sobald Sie auf seiner Höhe sind, bremsen Sie radikal ab. Ihr Wagen befindet sich somit eingangs der Links auf gleicher Höhe mit dem des Gegners. Schlagen Sie das Lenkrad scharf ein, geben Sie Vollgas und rutschen vor Ihm auf die rechte Pistenseite. Ihr Kollege muß dabei warten, bis Sie sich vor ihn geschoben haben. Dieses abenteuerliche Manöver endet oftmals mit einem Abflug ins Kiesbett oder einer Karambolage und sollte nur in Notfällen versucht werden. Treten Sie danach das Gaspedal in gewohnter

DIE HISTORIE

Ron Dennis, Generaldirektor von McLaren, beschuldigt das Sauber-Team, mit einer regelwidrigen Traktionskontrolle ins Rennen zu gehen. Jean Alesi hat Pech, kracht auf der Rennstrecke von Mugello in die Leitplanken und muß Ersatzfahrer Larini das Rennen bestreiten lassen. Eddie Irvine (Jordan) wurde für drei Rennen gesperrt und muß die undankbare Rolle des Zuschauers übernehmen. An diesem Wochenende sieht die Startaufstellung folgendermaßen aus:

Ayrton Senna (1.10,218)	**Ukyo Katayama** (1.13,013)
M. Schumacher (1.10,440)	**Michele Alboreto** (1.13,016)
Damon Hill (1.10,771)	**Erik Comas** (1.13,111)
Mika Häkkinen (1.11,683)	**Pierluigi** Martini (1.13,529)
Gerhard Berger (1.11,744)	**Eric Bernard** (1.13,613)
Martin Brundle (1.12,351)	**Karl Wendlinger** (1.13,855)
Nicola Larini (1.12,372)	**Aguri Suzuki** (1.13,932)
Rubens Barricello (1.12,409)	**Olivier Beretta** (1.14,101)
Christian Fittipaldi (1.12,444)	**Olivier Panis** (1.14,106)
Jos Verstappen (1.12,554)	**Johnny Herbert** (1.14,424)
H.-H. Frentzen (1.12,686)	**Pedro Lamy** (1.14,657)
Mark Blundell (1.12,751)	**David Brabham** (1.14,748)
Gianni Morbidelli (1.12,866)	**R. Ratzenberger** (1.16,356)



Manier bis zum Anschlag durch und fahren Sie auf der Ideallinie entlang durch die MOSS S. Auch hier bietet sich eine adrenalinfördernde Chance für die Besten der Besten. Um in dieser leichten Biegung einen Gegner zu überholen, müssen Sie kurz nach Ende der WILLIAMS CORNER die Ideallinie verlassen. Donnern Sie haarscharf am rechten Pistenrand entlang. Ihr Gegner wird nun nach links fahren, um einen besseren Eintrittswinkel für die MOSS S zu bekommen. Sie hingegen geben Ihren Pferden die Sporen und rasen rechts am gegnerischen Boliden vorbei. Dadurch gewinnen Sie einen kleinen, aber nicht zu unterschätzenden Steckenvorteil. Sobald die Kurve einen leichten Knick macht, muß Ihr Mitstreiter Ihnen die Vorfahrt gewähren, und Sie können sich so vor der nächsten Rechtskurve vor dem ehemaligen Vordermann einreihen. Kurz vor der langgezogenen ATTWOOD CURVE bremsen Sie Ihr Fahrzeug auf 130 km/h ab. Sollten Sie am Ausgang dieser Rechts im Getriebe des Vordermanns kleben, so können Sie den Windschatten hervorragend ausnutzen und ihn auf der nachfolgenden Geraden hinter sich lassen. Ansonsten beschleunigen Sie erst wieder am Kurvenausgang! Die langgezogene Rechts verengt sich an deren Ende, so daß Sie nur mit gleichbleibender Geschwindigkeit dieses Hindernis wohlbehalten überstehen. Haben Sie keine Angst davor, überholt zu werden. An dieser Stelle ist das für Ihre Gegner kaum zu schaffen. Ein kurzes Stück erholsames Geradeausfahren sei Ihnen nun gegönnt. Haben Sie einen aufdringlichen Gegner im Nacken, fahren Sie ein wenig von links nach rechts, damit er auch in der nächsten Runde Ihren Auspuff bewundern kann. Die folgende HAIR PIN CORNER macht ihrem Namen alle Ehre. Bremsen Sie auf zähe 80 km/h ab. Sie befinden sich vor der engsten Kurve des japanischen Grand Prix und gleichzeitig vor dem schwierigsten Abschnitt. Zügeln Sie Ihren Bleifuß und fahren Sie fahrschulmäßig auf der Ideallinie durch die enge Rechts. Beschleunigen Sie auf nicht mehr als 115 km/h. Die anschließende REVOLVER CORNER liegt hinter einer kleinen Anhöhe und ist kaum zu erkennen. Halten Sie Ihre Geschwindigkeit, bis Sie in die PIPER CORNER eingebogen sind. Beschleunigen Sie kurz vor Kurvenausgang für die angrenzende Gerade. Die folgende REDMAN CORNER durchjagen Sie mit nur 115 km/h. Um in der nahtlos übergehenden HOBBS CORNER keine böse Überraschung zu erleben, beschleunigen Sie Ihren Boliden nicht. Sobald die Kurve an Schärfe verliert, bietet sich Ihnen eine weitere Möglichkeit, die zum Überholen einlädt. Da es sich bei der angrenzenden MIKE KNIGHT CORNER um eine langgezogene Rechtskurve handelt, können Sie auch in der Innenseite maximal beschleunigen. Die Ideallinie führt Ihre Gegner an die Außenseite der harmlos anmutenden Kurve und geben Ihnen somit ein Geschenk, das Sie annehmen sollten. Auf der Innenseite sind Sie nämlich minimal schneller, da Sie weniger Wegstrecke zurücklegen müssen. Kurz vor Eintritt in die LAST CORNER sollten Sie Ihren Vordermann passiert haben. Fahren Sie kurz vor der letzen Kurve wieder auf die ideale Linie und bremsen Sie auf 130 km/h ab. Befinden Sie sich fälschlicherweise immer noch auf der Innenseite, müssen Sie auf weniger als 80 km/h abbremsen, um die Rechts gefahrlos zu passieren. Der Zeitverlust ist hierbei immens. Treten Sie aufs Vollgaspedal für den letzten Abschnitt des Kurses. In der nächsten PC Action beschäftigen wir uns mit den vier nächsten Strecken.

Peter Gunn

DAS SETUP

Flügel vorne:	10	**Flügel hinten:**	12
Bremsbalance:	37.500 : 62.500		
Getriebe:	28:64, 35:64, 41:64, 47:64, 54:64, 59:64		

	vorne links	vorne rechts	hinten links	hinten rechts
Dämpfer:	8	8	2	2
Federung:	1500 Pfd./In	1500 Pfd./In	700 Pfd./In	700 Pfd./In
Bodenfreiheit:	27.5 mm	27.5 mm	56.5 mm	56.5 mm

Drehstabilisator vorn:	3000 Pfd./In	**Drehstabilisator hinten:**	100 Pfd./In

AUS DER INBOARD-KAMERA VON MIKA HAKKINNENS MCLAREN VERFOLGEN SIE EINEN LIGIER BEIM GROSSEN PREIS VON DEUTSCHLAND.

DIE ERSTE SCHIKANE VON HOCKENHEIM IST TÜCKISCH. SETZEN SIE AUF EINEN GUTEN STARTPLATZ, UM IHRE SIEGCHANCEN ZU WAHREN.

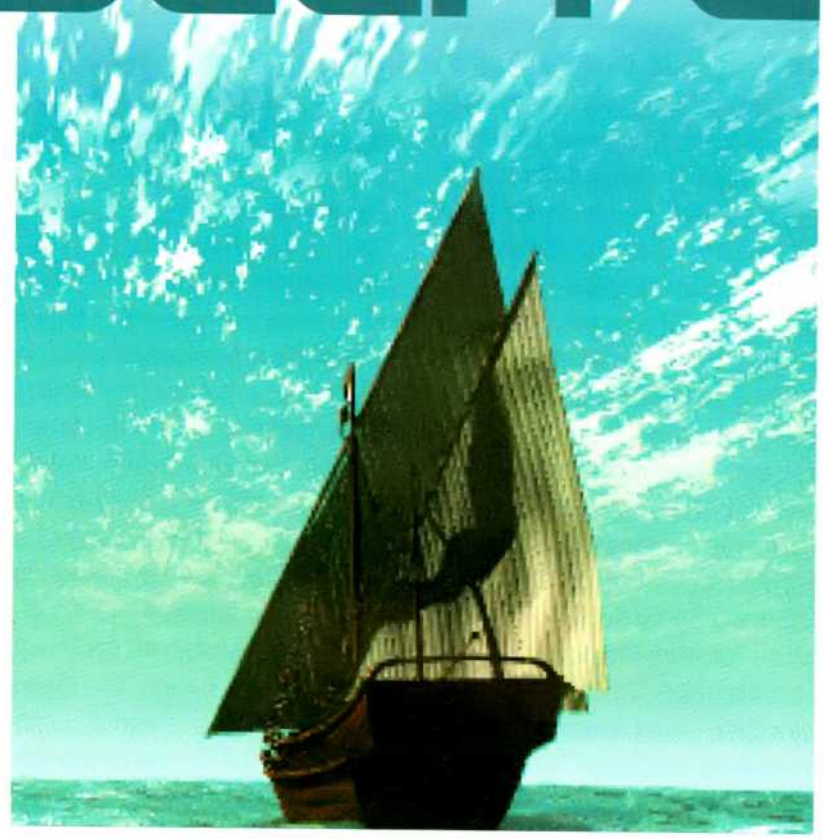
EINTRÄCHTIG IN FRONT: DIE BEIDEN BENNETONS, DAMALS NOCH VON SCHUMACHER UND JOS VERSTAPPEN PILOTIERT. VERSTAPPEN WECHSELTE DANN ZU FOOTWORK, SCHU ZU FERRARI.

Auf einen Blick:

- Der optionale Baubeginn
- Die Standortplanung von Produktionsmitteln
- Militärtips
- Verhältnisse
- Online

SIEDLER 2

Das Siedler-Sequel von Blue Byte hält sich schon seit einigen Monaten beharrlich in den obersten Rängen der Verkaufscharts. Diesem Erfolg zollt die PC-Action auf ihre Weise Tribut: auf den nächsten Seiten gibt es Profi-Tips zur optimalen Flächennutzung und zur Standortplanung der Produktionsstätten.



Der optimale Baubeginn

Gerade zu Beginn eines Szenarios oder eines freien Spiels kommt es darauf an, den eigenen Grundbesitz schnell zu erweitern. Die dafür notwendigen Baracken werden an den jeweiligen Grenzen plaziert und mittels Straßen an das Hauptquartier angebunden. Das Problem bei diesem Vorgehen liegt jedoch darin, daß die errichteten Straßen viele wichtige Bauplätze in der direkten Umgebung der Siedler-Zentrale zerstören. Am Anfang einer Karriere sollte man aus Gründen der Transportschnelligkeit möglichst dafür sorgen, daß die zur Werkzeug- und Soldatenproduktion notwendigen Gebäude (also Schlosserei, Eisenschmelze, Schmiede, Brauerei etc.) sich möglichst in der Nähe des Hauptquartiers befinden. Das überhastete Plazieren von Wachbarracken hat aber den negativen Effekt, daß die potentielle Zahl an mittleren und großen Bauplätzen drastisch reduziert wird. Um diese Auswirkungen weitestgehend zu neutralisieren, bietet sich das folgende Konzept an (siehe auch die zugehörigen Screenshots).

Nach dem Start errichtet der Spieler zuerst die Barracken-Baustellen, um die Grenzen in alle Himmelsrichtungen zu verschieben. Nachdem die Fertigstellung abgewartet wurde und die Soldaten ihre Wohnungen bezogen haben, zerstört man nun die Verbindungsstraßen und gibt dadurch die belegten Bauplätze wieder frei. Anschließend speichert man den Spielstand und überlegt sich in Ruhe, an welcher Stelle größere und kleinere Gebäude errichtet werden und wie der Straßenbau optimal gestaltet werden kann. Zu diesem Zweck kann man die gewünschten Baustellen auch vorerst ohne Straßenanbindung in der Landschaft plazieren, um dann daraus die beste Verkehrspolitik abzuleiten. Mit diesem Vorgehen ist beim Bau der Gebäude ein minimaler Zeitverlust verbunden; schließlich muß der Spieler zuerst die Fertigstellung der Barracken abwarten. Dieser Nachteil wird aber von der verbesserten Standortplanung überkompensiert, da der Transportfluß auf den Straßen bei geeigneter Planung erhöht wird und auch die einzelnen Wege zu den Produktionsstätten verkürzt werden. Eine höhere Anzahl von größeren Bauplätzen erleichtert auch den Aufbau von Produktionsinseln. Im weiteren Spielverlauf verliert diese Bautaktik kaum an Bedeutung, da der Aufbau von Zwischenlagern mit denselben Standortüberlegungen verbunden ist. Auch hier sollten die direkt angrenzenden Flächen optimal mit den entsprechenden Produktionsbetrieben gefüllt werden.

DIESE NAHRUNGS-PRODUKTIONSINSEL VERSORGT ALLE ARBEITER IN OPTIMALER WEISE.

Die Standortplanung von Produktionsinseln

Das Anlegen von effizient arbeitenden Produktionsinseln ist eines der wichtigsten Elemente beim Aufbau eines funktionierenden Wirtschaftskreislaufs. Dabei werden hohe Ansprüche an die Raumplanung des Spielers gestellt: Zum einen müssen die Gebäude untereinander straßentechnisch gut angebunden sein, zum anderen sind Produktionsinseln manchmal nur vorübergehend von praktischem Nutzen und müssen eventuell wieder stillgelegt werden. Insgesamt gibt es vier Produktionsbereiche, bei denen die funktionale und räumliche Zusammenfassung von Betriebsstätten von Bedeutung ist: dies wären die Nahrungs-, Werkzeug-, Transportmittel- und die Soldatenproduktion (siehe Extrakasten!). Anhand der jeweils eingesetzten Produktionsfaktoren und den entsprechenden Endprodukten kann man ablesen, wie die einzelnen Gebäude räumlich angeordnet werden sollten. Bei der Standort- und Transportwegeplanung sollte man auf jeden Fall den Materialfluß beachten - auf diese Weise erspart man den Transportknechten unnötige Wege oder Leerfahrten. In der Siedler-Praxis ist es meist nicht immer möglich, reine Produktionsinseln zu errichten, die völlig autark ihr Dasein fristen. Oftmals ergeben sich Verflechtungen zwischen den Inseln, da es gerade zu Beginn beispielsweise nur schwer möglich ist, viele

flächenintensive Bauernhöfe für die jeweiligen Endprodukte auf die grüne Wiese zu stellen. Die Waffen- und Werkzeugproduktion ist räumlich ebenfalls schwer zu trennen, da beide Produktionsstätten Eisen als Input benötigen und der Spieler gerade zu Beginn nicht mehrere Eisenquellen besitzt. Im Nahrungsbereich ist die räumliche Orientierung zu den entsprechenden Bergwerken oder zu einem naheliegenden Lager wichtig. Sind mehrere Berge in Sichtweite, sollte man den Bau der nahrungstechnisch notwendigen Gebäude langfristig planen, um auch bei der Stillegung von bestimmten Bergwerken noch mit einem vernünftigen Aufwand Lebensmittel liefern zu können. Der schwerpunktmäßige Einsatz von Produktionsinseln als Stützpfeiler der Wirtschaft ist jedoch noch kein Garant für einen langfristigen Erfolg der spielerischen Bemühungen. Genauso wichtig wie die Standortplanung ist der richtige Umgang mit den Verteilungsmenüs, die schon auf kleinste Veränderungen mit sichtbaren Konsequenzen reagieren. Die Effizienz von Produktionsinseln wird also nur dann richtig gewährleistet, wenn der Spieler die Warenverteilung auf die einzelnen Produktionsbetriebe im Auge behält. Alternativ zu den angegebenen Produktionsabläufen kann der Spieler auch ein Lagerhaus, einen Hafen oder sein Hauptquartier als Pufferlager zwischenschalten. Dadurch kann er benötigte Inputs an zentralen Knotenpunkten horten und sie bei Bedarf auf die Reise schicken. Diese Möglichkeit sollte man aber nur dann ausgiebig nutzen, wenn entsprechende Transportkapazitäten in Form von Straßen oder Transporteuren zur Verfügung stehen.

VERHÄLTNISSE

Im folgenden erfahren Sie, in welchem Verhältnis einzelne Gebäudetypen zueinander errichtet werden sollten, um den Wirtschaftskreislauf mit Hinblick auf Produktionsinseln optimal in Schwung zu halten. Außerdem finden Sie einige weitere spielwichtige Relationen.

1 Förster :	2 Holzfäller
1 Sägewerk :	2 Holzfäller
1 Steinmetz :	1,5 Holzfäller
1 Mühle :	2 Bauernhöfe
3 Bauernhöfe :	(1 Eselzucht + 1 Schweinezucht + 1 Brauerei)
1 Brunnen :	1,5 wasserverbrauchende Gebäude (Bäckerei, Brauerei, Schweine-, Eselzucht)
5 Bergwerke :	(1 Bäcker + 1 Metzger + 2 Fischer + 1 Jäger)
3 Kohlebergwerke :	(1 Schmiede + 1 Eisenschmelze + 1 Münzprägerei)
1,5 Eisenbergwerke :	1 Eisenschmelze
1,5 Eisenschmelzen :	(1 Schlosserei + 1 Schmiede)
1,5 Goldbergwerke :	1 Münzprägerei
1,5 Schmieden :	1 Brauerei
1 Schiff :	13 Holzbretter
1 Goldmünze :	3 Soldaten

DREI WACHHÜTTEN WERDEN ZUR GRENZERWEITERUNG GEBAUT. SOBALD DIESE FERTIGGESTELLT SIND, WIRD DIE GRENZERWEITERUNG SICHTBAR. WENN SIE JETZT DIE ERBAUTEN WEGE WIEDER ABREISSEN, WERDEN DIE BAUPLÄTZE FÜR GRÖSSERE GEBÄUDE WIEDER FREIGEGEBEN.

Militärtips

Bevor man in einem Kampagnen-Szenario einen Computer-Gegner angreift, sollte man sich im klaren sein, ob es noch weitere Gegner auf der Landkarte gibt und in welchem Verhältnis diese zueinander stehen. Zu diesem Zweck ruft man das Statistik-Menü auf und betrachtet die Gegner-Portraits; die farbigen Kärtchen in der linken oberen Ecke weisen auf Bündnisse zwischen den Computerfiguren hin. Diese müssen bei einem Angriff mit in die Planung einbezogen werden, da der Spieler ansonsten von massiven Gegenattacken überrascht bzw. überrannt wird. Greift man ein feindliches Gebäude an, wehren sich in der Regel nicht nur dessen Besatzung, sondern auch Wachmannschaften der umliegenden Häuser gegen die Eindringlinge. Aus diesem Grunde sollte der Spieler ausreichend Soldaten in Bereitschaft haben, um mehrere Ziele gleichzeitig attackieren zu können. Der Vorteil bei dieser Taktik liegt darin, daß sich die Computer-Gegner dann nicht auf die Verteidigung eines einzelnen Angriffs konzentrieren können, sondern sich mit mehreren Brennpunkten beschäftigen müssen. Außerdem sind sie in ihren Möglichkeiten eingeschränkt, was das Starten von Gegenangriffen angeht. Um eine abgesicherte Offensive starten zu können, sollte man seine Grenzen ausreichend gesichert haben und keine wichtigen Gebäude schutzlos zurücklassen. Katapulte sind zur Grenzsicherung zwar gut geeignet, stellen aber leider ein lohnendes Ziel für die feindlichen Truppen dar - sie sollten also immer von Wachgebäuden umgeben sein. Ist ein Militärgebäude einmal nicht mehr zu halten, bietet sich eine

EINE OPTIMALE AUSGANGSPOSITION FÜR DIE EXPANSION DES REICHES ÜBER DEN SEEWEG. WERFT UND HAFENGEBÄUDE STEHEN SEHR DICHT ZUSAMMEN, DIE VERSORGUNG MIT BRETTERN IST DURCH DAS NAHE SÄGEWERK UND DIE HOLZFÄLLER UND FÖRSTER SICHERGESTELLT.

ONLINE

Internet Info

Blue Byte bietet auf seiner Internet-Homepage einige Programmierer-Tips zu Siedler 2 an, die sich kein Fan des Spiels entgehen lassen sollte.
(http://www.bluebyte.de/TIPS/S2TIPS.HTM).
Darüber hinaus findet man auf der folgenden Seite die neuesten Update-Infos und -Files: http://www.bluebyte.de/D_demos.htm (Groß- und Kleinschreibung bitte beachten).

Auf einen Blick:
- Tips-Allerlei
- Produktionsinseln

Taktik an, die schon von Siedler 1 her bekannt ist: man reißt vor den Augen des Gegners einfach das betreffende Häuschen ab. Befindet sich ein Lager im Einzugsgebiet des Wachturms, sollte man zuerst eine Blitz-Evakuierung veranlassen, um wenigstens die wichtigsten Waren zu retten.

Tips-Allerlei

Die Suche nach Brunnen bedarf nicht unbedingt der Hilfe eines Geologen. Sichtet der Spieler sumpfiges oder morastiges Gelände, kann er ohne weiteres einen Brunnen installieren - in diesen Gebieten sind Wasservorräte garantiert. Eine nervige Situation: eine Kolonie zum Goldabbau will einfach nicht vorwärtskommen. Um diesen Ableger des Siedlerreiches zu motivieren, konzentriert man die Verteilung der Baustoffe auf den Heimat- und Zielhafen - hierzu stoppt man die Einlagerung von Holz, Granit und Lebensmitteln bei allen anderen Lagern und erreicht damit den gewünschten Erfolg. Um ein bestimmtes Werkzeug produzieren zu lassen, genügt es nicht, das selbige schwerpunktmäßig im Produktionsplan zu führen. Man sollte in diesem Fall alle übrigen Werkzeuge auf Null stellen und nach einer Zeit die Planung neu einstellen. Im Gegensatz zum alten Siedler werden Soldaten im Hauptquartier oder in Lagerhäusern nicht befördert - sie müssen sich in den Wachgebäuden befinden. Deshalb bringt es auch nichts, seine Söldner in den Gebäuden zu horten - am besten variiert man die Belegungsquote so, daß alle Soldaten beschäftigt sind. Mit dem Einsatz eines Goldstücks können bis zu drei Kämpfer um eine Stufe befördert werden. Ist nur ein Soldat im Militär-Gebäude, kann auch nur dieser aufgewertet werden - daran sieht man, daß Goldstücke in größeren Gebäuden wesentlich effektiver zur Entfaltung kommen als in Wachbarracken.

Thilo Bayer

PRODUKTIONSINSELN

● Nahrungsmittelproduktion

Bauernhof → Getreide → Mühle, Brunnen → Mehl, Wasser → Bäckerei = BROT

Bauernhof, Brunnen → Getreide, Wasser → Schweinezucht → Schweine → Fleischerei = FLEISCH

● Transportmittelproduktion

Holzfäller → Holz → Sägewerk → Bretter → Werft → Bretter → Hafen = SCHIFF

Bauernhof, Brunnen → Getreide, Wasser → Eselzucht = ESEL

● Werkzeugproduktion

Bauernhof, Brunnen, Holzfäller → Roheisen, Kohle, Holz → Eisenschmelze, Sägewerk → Eisen, Bretter → Schlosserei = WERKZEUG

● Waffenproduktion

Bauernhof, Brunnen → Getreide, Wasser → Brauerei = BIER

Eisenbergwerk, Kohlebergwerk → Roheisen, Kohle → Eisenschmelze → Eisen → Schmiede = SCHWERT, SCHILD
(Kohle → Schmiede)

Schwert, Schild, Bier → Soldat → Goldmünzen → Beförderung

Goldbergwerk, Kohlebergwerk → Gold, Kohle → Münzprägerei → Goldmünzen

EINE WEITERE INSEL ZUR FLEISCHPRODUKTION. BEI DIESER ANORDNUNG KANN GETROST AUF EINE MÜHLE UND BÄCKEREI VERZICHTET WERDEN.

KOMPAKT, MIT KURZEN WEGEN UND KOMPLETT! MIT DIESER GEBÄUDE-ANORDNUNG SOLLTE IHRE WERKZEUG- UND WAFFENPRODUKTION AUF HOCHTOUREN LAUFEN.

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

DAGGER FALL

Ab ca. Mitte Oktober!

Deutsche Version

DM 74,99

CD-ROM

7th Guest	DA 19,99
5th Musketeer	DV 67,99
After Life	DA 74,99
AH - 64 Longbow	**DV 79,99**
Anvil of Dawn	DV 69,99
ATF Adv. Tactical Fighter	DV 79,99
Azarel Tears	DV 69,99
Bad Mojo	DV 79,99
Baku Baku	DA 54,99
Baphomets Fluch	**DV 74,99**
Battle Isle 3	DV 64,99
Battle Race	DA 69,99
Biing	DV 59,99
Bleifuß	DV 49,99
Bleifuß 2	DVx59,99
Boong	DV 49,99
Bug	DV 54,99
Caesar 2	DV 74,99
Central Intelligance	DAx74,99
Civilization 2	DV 79,99
Civil War General	**DV 79,99**

CD-ROM

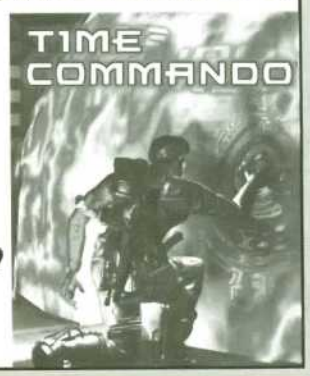
Martini Racing	**DV 24,99**
Mechwarrior 2	DV 74,99
Mechwarrior 2/Win. 95	DV 74,99
Mechwarrior 2 Data	DV 39,99
Mega Pack 6	**DV 79,99**
Mega Race 2	**DV 54,99**
MissionForce Cyberstorm	**DV 84,99**
Monopoly	DV 59,99
Monster Truck	DVx74,99
Myst	DV 64,99
NBA Live 96	DV 79,99
Need for Speed Ed.	DV 79,99
NHL Hockey 96	DV 79,99
NHL Hockey 97	DVx74,99
Normality	DV 74,99
Olympic Soccer	DA 67,99
Pandora Akte	DVx79,99
Panzer Dragon	DVx74,99
Pax Imperia 2	DV i.V.
PGA Tour Golf 96	DA 79,99
PGA Tour Golf 96 Data	DA 34,99
Phantasmagoria	DV 79,99

Unsere Hit`s!

TIME COMMANDO

Deutsche Version

DM 74,99



Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Command & Conquer 2 "Alarmstufe Rot"

VORBESTELLUNG EMPFOHLEN!

Erscheinungstermin 2. Oktober

Deutsche Version **nur DM 89,99**

Command & Conquer	DV 79,99
Comm. & Conq. Data	DV 24,99
Comm. & Conquer 2	**DVx89,99**
Command Aces/Win.95	DV 74,99
Conquest o.t. New World	DV 78,99
Cronicle o. t. Sword	DV 74,99
Crusader No Regret	**DV 64,99**
Cyberia 2	DV 69,99
Daggerfall	DV 74,99
Darker	DA 74,99
Das schwarze Auge 3	**DVx39,99**
Daytona USA	DVx74,99
Deadline	DV 39,99
Der Produzent	**DV 74,99**
Die große Schlacht in den Ardennen	**DV 69,99**
Die Hard Trilogy	**DVx74,99**
Die Schlümpfe	DV 69,99
Destruction Derby	DA 84,99
Destruction Derby 2	DVx74,99
Diabolo	DVx84,99
Die Fugger 2	DV 74,99
Die Siedler 2	DV 69,50
Discworld	DV 74,99
Discworld 2	DVx74,99
Dungeon Keeper	DVx74,99
Earth Siege 2	DV 79,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV 64,99
Elisabeth 1	DV 89,99
F1 Manager	DV 69,99
Fantasy General	**DV 69,99**
Fifa Soccer 96	DV 59,99
Firefight	DA 59,99
Flottenmanöver	DVx74,99
Flugsimulator 5.1	DV 99,99
Formula One Gr.Prix 2	**DV 99,99**
Gabriel Knigt 2	DV 77,99
Game Box 50 Klassiker	**49,99**
Gene Maschine	**DV 69,99**
Gene Wars	DVx79,99
Golden Gate Killer	**DV 69,99**
Hard Line	DVx59,99
Heart of Darkness	DVx84,99
Heroes of Might & Magic	DV 54,99
Hind-Kampfhubschr.	**DV 74,99**
Hugo 3	DV 64,99
Hugo 4	**DVx67,99**
Hugo Screensaver	**DVx34,99**
Jagged Alliance 2	DV i.V.
Lands of Lore 2	DAx89,99
Lemmings Paint Ball	DA 29,99
Lighthouse	**DV 84,99**
Links LS-Golf	DA 89,99
Load Star	DAx77,99
Manic Karts	DA 29,99

Phantasmagoria 2	DV i.V.
Pole Position	DV 87,99
Powerplay Hockey	DA x59,99
Pray for Death	**DVx39,99**
Privateer 2/Darkening	DV i.V.
Pro Pinball the Web	DA 49,99
Rebel Assault 2	DV 79,99
Return Fire WIN 95	DV 79,99
Return of Arcade	DA i.V.
Riddle of Master LU	DV 74,99
Ripper	DV 79,99
Risiko	DVx74,99
Rivers of Dawn	DA 67,99
Road Rash	DVx59,99
Schlacht von Waterloo	**DV 69,99**
Schleichfahrt	DVx74,99
Sega Rallay	DVx74,99
Shannara	DV 69,99
Shell Shock	DV 59,99
Sherlock Holmes 2	DVx74,99
Silent Hunter	DV 69,99
Silent Thunder	DV 89,99
Sonic	**DA 49,99**
Space Hulk 2	DA 79,99
SPUD	DV 64,99
Star Gate	DVx44,99
Star Trek Klingon	DA 67,99
Star Trek Warrior Set	DV 64,99
Star Wars Collection	DV 54,99
· Rebell Assault 1	
· X-Wing	
· Star Wars Screensaver	
Stonekeep	DV 49,99
S.T.O.R.M.	DVx79,99
Strike Base	DV 54,99
Syndicate 2 / Wars	**DV 79,99**
T.F.X. 2000 Eurofighter	DV 79,99
Terra Nova	**DV 69,99**
The Dig	DV 74,99
Think X	DV 39,99
Tie Fighter SVGA	**DV 69,99**
Time Commando	**DV 74,99**
Tilt	DA 51,99
Tomb Raider	DVx69,99
Toonstruck	DVx74,99
To Shin Den	DV 64,99
Ultra Pack 2	DV 79,99
Urban Runner	DV 69,99
Vollgas	DV 54,99
Virtua Fighter	**DA 74,99**
Warcraft 2	DV 74,99
Warcraft 2 Data	**DV 24,99**
Warhammer	DV 69,99
Westwood Compilation:	DV 69,99
• Kyrandia 1 - 3 • Dune 2	
• Lands of Lore	

PRIVATEER 2 DARKENING

ET Mitte Oktober
Deutsche Version
DM 79,99

SYNDICATE 2 WARS

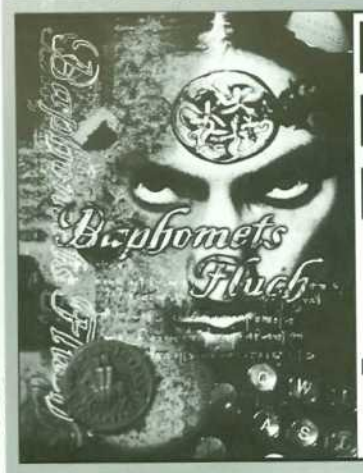
ET Mitte September
Deutsche Version
DM 79,99

CRUSADER NO REGRET

Deutsche Version
DM 64,99

GENE WARS

ET ca. 20. September
Deutsche Version
DM 79,99



BAPHOMETS FLUCH

Deutsche Version
74,99

Mega Pack 6

Supersammlung beinhaltet:
· Riddle of Master Lu · Panzer General 2
· Kyrandia 3 · Pinball 3D - VCR
· Manic Karts · Action Soccer
· Druid · Steel Panther
· Death Gate · Al Unser

Deutsche Anleitung
nur DM 79,99

CD-ROM

Wing Commander 4	**DV 79,99**
Worms	DV 64,99
Worms Data	DV 34,99
Zorck Nemesis	**DVx84,99**
"Z"	**DV 74,99**

Angebote solange Vorrat reicht

Aces over Europe	DV 19,99
Albion	DV 34,99
Alone in the Dark 1	DV 24,99
Armored Fist	**DV 29,99**
Ascendancy	DV 49,99
Batman Forever	DA 39,99
Battle Bugs	**DV 29,99**
Battle Isle 1 + Data	DV 24,99
Battle Isle 2 + Data	DV 34,99
Betrayal at Krondor	DV 19,99
Beneath a Steel Sky	DV 19,99
Bioforge	**DV 29,99**
Bundesl. Manager 2.0	DV 19,99
Caesar 1	DA 19,99
Chewy ESC from F5	DV 34,99
Christoph Columbus	DV 19,99
Creature Shock	DV 19,99
Das schwarze Auge 1	**DV 24,99**
Das schwarze Auge 2	**DV 24,99**
Dawn Patrol	DV 24,99
Day of Tentacle	DV 34,99
Der Reeder	**DV 19,99**
Die Siedler 1	DV 34,99
Dune 2	DV 29,99
Dungeon Master 2	DV 39,99
Earth Siege 1	**DV 19,99**
Eishockey Manager	**DV 19,99**
Fifa Soccer 95	**DV 29,99**
Flight o.t. Amaz. Queen	DV 39,99
Frankenstein T.o.t.Mon.	**DA 39,99**
Freddy Pharkas	**DV 19,99**
Gobliins Teil 1+2	DV 19,99
Gobliins Teil 3	DV 19,99
Inca 1	DV 19,99
Incredibble Maschine 1	DV 19,99
Iniana Jones 4	DV 29,99
Jagged Alliance	**DV 29,99**
Kings Quest 7	DV 39,99
Lands of Lore	DV 29,99
Little Big Adventure	**DV 29,99**
Load Runner	**DV 29,99**
Lost Eden	**DV 19,99**
Lost in Time	DV 19,99
Magic Carpet 1+Data	DV 29,99
Maniac Karts	DA 29,99
Monkey Island 1	**DV 24,99**
Monkey Island 2	**DV 24,99**
NHL Hockey 95	DA 29,99
Noctropolis	DV 29,99
Outpost 1.5	**DV 34,99**
Pizza Connection	**DV 19,99**
PGA 486	**DAx29,99**
Police Quest 4	**DV 19,99**
Populus+Power Mong	DA 29,99
Privateer+Data	DA 29,99
Rayman	DV 39,99
Rebel Assault 1	DV 34,99
Return to Zorck	DV 29,99
Rise of the Robots 2	DA 39,99
Rüsslesheim	DV 19,99
Sam & Max	DV 29,99
Shadow of the Comet	DV 24,99
Sim City Enhanced	DV 24,99
Simon the Sorcerer 1	DV 29,99
SSN - 21 Seawolf	DV 29,99
Space Hulk	DV 29,99
Space Quest 4	DA 19,99
Space Quest 6	**DV 34,99**
Star Trek 1	DV 24,99
Star Trek 2	DV 24,99
Steel Panther	DV 39,99
Strike Command.+Data	DA 29,99
Syndicate Plus	DV 29,99
System Shock	DV 29,99
Theme Park	**DV 29,99**

Weitere Angebote

Ultima Underworld 1+2	DA 29,99
U.S. Navy Fighter	**DV 29,99**
Wing Armada	DA 29,99
Wing Commander 3	**DV 34,99**
WWF 2	**DA 39,99**
X - Wing Comp.	**DV 29,99**

Wir führen über 200 Spielelösungen zum Beispiel

Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Data	14,80
Fugger 2	14,80
Gabriel Knight 2	14,80
Prisoneer of Ice	14,80
Riddle o. Master LV	14,80
Siedler 2	14,80
Simon & Sorcerer T. 1+2	14,80
Space Quest 6	14,80
Star Treck Next Generation	14,80
The Dig	14,80
Warcraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80

Zubehör

Original Soundblaster 16 Value P&P	169,99
Original Soundblaster 32 P&P	259,99
Logitech Wingmann extr.	89,99
Micros. Sidewinder 3 D Pro	89,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad 4 Button	34,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inclusive NHL Hockey 96 deutsch	159,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99

Thrustmaster-Lenkrad T2
incl. Gas u. Bremse 219,99

Grand Prix 1-Lenkrad
preiswerte Variante des Formula T2 · Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt! 169,99

Händleranfragen erwünscht!

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 02 81-9 52 98 13 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Auf einen Blick:
- Grundsätzliches
- Level 1
- Gefährliche Robots

CRUSADER - NO REGRET

Alle Crusader-Fans können aufatmen - endlich ist es soweit, der zweite Teil ist da. Das Spielprinzip ist im Vergleich zum Vorgänger nahezu unverändert geblieben. Wieder einmal werden Sie als einsamer Abräumer für die Resistence in riesige Levels geworfen, die es z. T. ganz schön in sich haben. Neue Gegner warten auf Sie, deren vorzeitiges Ende mit Hilfe unserer Lösung bereits beschlossene Sache ist. Tauchen Sie also mit uns ab in die zahlreichen Labyrinthe von Crusader - No Regret!

Crusader erfordert einmal mehr eine genaue Einarbeitung in die Tücken der Tastatursteuerung, da erneut beinahe alle Knöpfe der Konsole mit Funktionen belegt wurden. Doch keine Sorge - für den Anfang genügen die Cursorsteuerung, die <S> und die <SPACE>-Taste. Die restlichen Kommandos benötigen Sie erst etwas später (siehe: Extrakasten). Hier sind Sie also - ein Silencer - der ultimative Soldat. Sie arbeiten für den Widerstand und haben bereits mit großem Erfolg eine Überwachungsplattform in die Luft gejagt (siehe: No Remorse). Nun hat man Sie auf eine gefährlichere Mission geschickt. Als erstes sollen Sie auf der Dark-Side-Basis Kontakt mit Colonel Sheperd vom Widerstand aufnehmen. Doch davor haben die Programmierer einen LMC-Frachter gesetzt. Allein wären Sie ganz schön aufgeschmissen - doch Sie haben Freunde an Bord. Den ersten werden Sie bald kennenlernen...

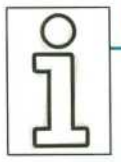
Grundsätzliches

Folgende Grundregeln sollten Sie in jedem Level beachten, wenn Ihnen Ihr Leben lieb ist und Sie Frusterlebnissen vorbeugen wollen:

- Gehen Sie zügig, aber dennoch vorsichtig vor. Dazu gehört, daß Sie sich besonders bei uneinsichtigen Stellen immer die Möglichkeit zum zeitweiligen Rückzug freihalten sollten.
- Untersuchen Sie jeden Raum auf mögliche Schalter, Terminals oder Fallen. Oftmals müssen Sie einige Gegenstände zerstören, um Schalter zu finden, dazu wird Ihnen der Games Guide helfen.

DIE GRAFIK VON NO REGRET MUSSTE GEGENÜBER DEM VORGÄNGER NUR GERINGFÜGIG VERBESSERT WERDEN.

BEVOR MAN SICH IN DIE NÄHE VON KANONEN BEGIBT, SOLLTE MAN DEREN GENERATOREN IN DIE LUFT JAGEN.



GEFÄHRLICHE ROBOTS

APP-4210 VETRON
- erster Robot zur Bekämpfung von Menschen
- bewaffnet mit einem Laser
- leichte Panzerung

APP-4450 AVATRON
- zwei mittlere Kanonen
- hohe Schußgeschwindigkeit
- mittlere Panzerung

APP-5200 SOLARTRON
- Zwillingskanone mit großer Feuerkraft
- gegenüber dem VETRON doppelte Panzerung
- bester Kampfrobot, neueste Entwicklung

- Vergeuden Sie nicht überflüssig Munition. Gerade in schwierigen Abschnitten können Sie sonst später in arge Bedrängnis geraten.

- Bekämpfen Sie jeden Gegner mit einer adäquaten Waffe. Es bringt nichts, eine „normale" Wache mit dem Granatenwerfer wegzublasen, nur damit Sie später den Battle-Mech mit einer Pistole aus dem Weg räumen müssen.

- Speichern Sie, wann immer Sie eine schwierige Stelle gemeistert haben. Gerade in Levels, in denen ein Zeitlimit eine entscheidende Rolle spielt, haben Sie dadurch später die Gelegenheit, noch einmal zügiger vorzugehen.

- Nutzen Sie sich bietende Deckungen aus. Oftmals können Gegner aus einer größeren Entfernung völlig ohne eigenen Schaden ausgeschaltet werden.

- In den meisten Leveln gibt es Abkürzungen zum End-Raum. Diese Abkürzungen sind entweder Transporter, die Sie benutzen können, versteckte Lüftungsschächte oder Abzweigungen mit mehreren Möglichkeiten. Auf den Spielverlauf haben diese Abkürzungen keinen Einfluß - beeinflussen aber vielleicht Ihr Fortkommen durch die An- oder Abwesenheit von Feinden.

- In Räumen mit Kanonen suchen Sie zuerst die Generatoren. Meistens sind die Kanonen mit Schutzschilden gesichert. Achten Sie genau auf die Drehrichtung der Kanone - nutzen Sie die toten Winkel aus.

- Es gibt oft auch Bodentresore! In großen Containern sind Kisten mit wertvollem Inhalt versteckt. Wertvoll sind auch die ab und zu auffindbaren Medi- und Elektro-Boxen, an denen Sie Lebenskraft tanken können oder Ihre Energie aufladen.

Level 1 - sehr leicht

Ebene 1

Am Anfang sind Sie mit Waffen recht spärlich ausgestattet - nur eine RP-32 Automatik - aber Sie erfüllt ihre Aufgabe gut. Im Laufe des Spiels werden Sie natürlich auch bessere Waffen finden. Zunächst wenden Sie sich nach Westen (links). In einem der Räume können Sie über ein Computer-Terminal einen Roboter (AVATRON) aktivieren, der dann die restliche Drecksarbeit für Sie problemlos erledigt. Gehen Sie jetzt in nördliche Richtung - genau dorthin, wo der AVATRON hereinmarschierte. Mit dem Schalter an der östlichen Wand aktivieren Sie die Plattform. Sie gelangen nach Osten, am Terminal schalten Sie die Energiebarriere ab. Das war´s dann auch schon.

Ebene 2

Sie treffen Denning und sollen nun bis zur Ebene 3 vordringen. Denning wird Sie wieder kontaktieren (über Datenschirm - das ist das Ding, das immer so komisch piepst, wenn eine neue Nachricht eintrifft). Na dann mal los,

ZUWEILEN HAT MAN ES IM CRUSADER-LABYRINTH MIT RAFFINIERTEN TÜRÖFFNUNGS-MECHANISMEN ZU TUN, DIE MIT ZUSÄTZLICHEN SENSOREN AN DER WAND GESICHERT SIND.

Auf einen Blick:

- Bug Report
- Verbündete

FUTURISTISCHE APPARATUREN BEGEGNEN EINEM AUCH IN CRUSADER: NO REGRET AUF SCHRITT UND TRITT. DIE PHANTASIE DER GRAFIKER KANNTE HIER KEINE GRENZEN.

zunächst auf den Hauptkorridor. Im Raum östlich ist eine Medistation, die sollten Sie allerdings noch nicht brauchen. Weiter nördlich. Im nächsten östlichen Raum drehen Sie das linke (!) Rad an der Pipeline auf - Sie können damit eine Wache einfrieren. Vergessen Sie keinesfalls, das Ding wieder zurückzudrehen. Im westlichen Raum stehen oben auf der Galerie zwei Kisten. In der ersten Kiste entdecken Sie eine Keycard - die werden Sie später noch brauchen. Passen Sie auf das automatische Lasergewehr ganz westlich auf. Die Plattform zur Galerie aktivieren Sie mit dem runden Schalter an der Wand (einfach darauf schießen). Weiter im Hauptkorridor in nördliche Richtung. Öffnen Sie die Tür mit der Keycard. Das nächste Problem wartet schon: Das Sicherheitsterminal an der nächsten Panzertür aktivieren Sie mittels eines Terminals im östlichen oder westlichen Raum. Hier haben Sie freie Auswahl!

Kleinere Distanzen können Sie übrigens auch springen (mit der TAB-Taste). Diese Form der Fortbewegung benötigen Sie unbedingt im östlichen Raum. Ach ja, in einigen Containern sind nette Dinge versteckt, die Ihnen das Leben leichter machen, wie Energiezellen, Spinnenbomben, Infrarot-Sucher, Medi-Kits und Munition. Schießen Sie also ab und zu auf die Container - nicht zu oft, sonst explodiert alles. Auch von den toten Wachen können Sie wie gewohnt so manch nützliches Item abstauben. Benutzen Sie also häufiger die <S>-Taste. Jetzt wird's schlimmer - die Gänge werden zusätzlich zu den Kameras noch mit IR-Sensoren überwacht. Die Strahlen können Sie mittels Ihres Vir-Chips sehen (die Sensoren sind kleine rote Pünktchen z. B. an der Wand). Schießen Sie die Sensoren ab! Achten Sie auch darauf, immer mal wieder den Alarm abzuschalten (die Schalter mit der leuchtenden roten Fläche). Also immer weiter nördlich. Kraftfelder, die Ihnen den Weg versperren, sind meist leicht abzuschalten. Manchmal sind die Schalter auch hinter Containern an der Wand verborgen. Also feuern Sie auf alles, was Ihnen verdächtig vorkommt. Nehmen Sie nun den Aufzug zur Ebene 3.

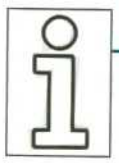
Ebene 3

Eine neue Nachricht von Denning trifft ein. Sie sollen die Plasmaturbine des Frachters hochjagen. Dann also nichts wie weiter. Zuerst den Schalter östlich betätigen und dann im östlichen Raum die Generatoren zerstören (sonst sind Sie nur noch Kanonenfutter), damit die Schilde an der Kanone abgeschaltet werden. Das Terminal öffnet die Tür. Weiter südlich verrät Ihnen ein Terminal einen Zugriffscode (die werden bei jedem Neustart des Spiels geändert). Sollten Sie Energie brauchen, so ist eine Energiestation in der Nähe. Die Wache schalten Sie mit den drei Schaltern östlich aus (steuern die Kanone in der Ecke).

Der Code ist für die gesicherte Tür, hinter der Sie in einer Kiste Medi-Kits finden. Bei der nächsten Tür müssen Sie warten, bis die Wache die Trittplatte betritt,

IN DEN DETAILREICHEN LEVELS BIETEN SICH ÜBERALL VERSTECKE UND HINTERHALTE.

VOM MECH BIS HIN ZU KLEINEN MUNITIONSKISTEN LÄSST SICH IN CRUSADER SO GUT WIE ALLES ZERSTÖREN.



BUG-REPORT

Respekt Origin! Einige kleinere Fehlerchen, meist Darstellungsfehler, sind uns zwar noch aufgefallen, die waren aber den Texanern bereits bekannt und werden Sie in der endgültigen Version nicht mehr belästigen.

VERBÜNDETE

Die nachfolgenden Personen werden Ihnen im Spielverlauf begegnen. Beachten Sie die Hinweise dieser Kameraden peinlichst genau. Da erspart Ärger und Herumrennerei.

Allen Denning

- Ex-Häftling und Shuttle-Pilot
- Schmuggel- und Kuriereinsätze für den Widerstand
- an Leukämie erkrankt, Lebenserwartung: sechs Monate

Matt Shepherd

- ehemaliger Offizier des Sicherheitskartells
- Spionage, Schmuggel und Sabotage als Doppelagent
- absichtlich als tot gemeldet
- Kommandeur und Ausbilder des Widerstandes auf Luna

Marian „Torch" Leibnitz

- Sprengstoff-Experte und Sabotage-Agent
- zu lebenslanger Zwangsarbeit verurteilt
- verlor einen Arm durch Di-Cor-Verseuchung, seitdem Koordinator

dann schnell eintreten, Wache eliminieren, Schalter betätigen - die Tür bleibt dann geöffnet. Auf die Kameras achten und auf Wandsensoren! Um die Kanone zu zerstören, müssen Sie erst den Generator hochjagen. Im Regal finden Sie eine Keycard. Das Terminal eliminiert den Schutzschirm. Legen Sie nun alle Generatoren flach, damit Sie an die Laserkanone herankommen. Im nördlichen Raum finden Sie ein Terminal, das Ihnen den Code für den Aufzug zur Ebene 4 verrät.

Ebene 4

Zerstören Sie alle Generatoren im Osten, dann die Kamera. Mit dem Terminal aktivieren Sie Reflektoren, damit können Sie dann „um die Ecke schießen". Im nördlichen Lazarett finden Sie in dem versteckten Tresor die notwendige Keycard. Noch ein paar Wachen und Mechs warten auf Sie, die Sie am besten mit dem Granatwerfer erledigen. Wo sich dieser befindet, erfahren Sie von Denning. Im nächsten Raum zur ersten Plattform, dann den Transporter aktivieren, der Sie zur zweiten Plattform bringt. Dort müssen Sie die Energiebarrieren abschalten. Weiter geht's westlich auf die Galerie. Am Ende der Galerie finden Sie einen versteckten Schalter (Sie müssen die Container zerstören). Dann springen Sie nach unten. Zerstören Sie die Generatoren, und Sie finden ganz nördlich die blaue Keycard für den Aufzug zur Ebene 5.

Ebene 5

Zuerst wieder die Generatoren zerstören, dann die Kamera. Die Konsole nordöstlich gibt Ihnen den Code für den Maschinenraum. Das westliche Codeschloß ist schon kniffliger - der Code lautet: 1-2-2! Dann den versteckten Schalter auf der Galerie betätigen - er gibt die Lichtbrücke zur Plasmaturbine frei. Die Turbine zu zerstören ist nicht schwer. Dann zum Transporter. Zuerst die Konsole östlich, dann die Keycard auf dem Regal nehmen. Der Weg ist frei, Level 1 erfolgreich abgeschlossen!

So, das war's zum Aufwärmen. Sie sollten sich nun mit den wichtigsten Kommandos der Steuerung vertraut gemacht haben. Die meisten Levels beinhalten zahlreiche Routineaufgaben, die wir Ihnen im ersten Abschnitt noch haarklein beschrieben haben. Wir meinen, daß das jetzt nicht mehr nötig ist und beschränken uns nachfolgend auf die wirklich wesentlichen Dinge, damit Sie sich auf das Geschehen am Screen konzentrieren können.

Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax 09674-1294

hotline news 09674-8405 Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20.00 Uhr!

NEU: Ab DM 250.- Rechnungsbetrag VERSANDKOSTENFREI (Inland)

1942 Pacific Air War	DA	39.00
Adams Family Pinball		68.90
AD&D Blood & Magic		81.90
Afterlife	DA	71.90
AH-64D Longbow	DV	78.90
Akte Pandora	DV	75.90
Albion	DV	35.90
Alien Incident	DV	53.90
Alien Trilogy	DA	87.90
American Civil War	DA	61.90
Anvil of Dawn	DV	71.90
Archibald Appelbrooks	DV	36.90
Ascendancy	DV	55.90
Azraels Tear	DV	68.90
Bad Mojo	DV	75.90
Baku Baku Animal	DV	55.90
Baldies	DA	65.90
Baphomets Fluch	DV	75.90
Baseball 96 W95		66.90
Battle Bugs	DV	32.90
Battle Cruiser 3000 AD	DV	63.90
Battle Race	DA	67.90
Biing	DV	59.90
Bioforge Classic	DV	29.90
Bleifuß 2	DV	56.90
Boong	DV	46.90
Bubble Bobble	DA	67.90
Bundesliga M. prof.	DV	22.00
Burning Steel 4	DA	41.90
Caesar 1	DV	25.90
Caesar 2	DV	61.90
Carrier Strike/Dawn P.		37.90
Chaos Overlord W95		65.90
Chewy ESC v. F5	DV	35.90
Chronicle of the Sword		73.90
Civil War General	DV	78.90
Civilization 2	DV	76.90
Cliff Danger	DV	59.90
Close Combat W95		72.90
Command + Conquer	DV	82.90
- Ausnahmezustand	DV	29.90
C + C Alarmstufe Rot	DV	88.90
Conquest o New World	DV	82.90
Creature Shock	DV	24.90
Crusader-No Regret		65.90
Cyber Judas	DA	74.90
Cyberia 2	DV	75.90
Cybermage	DV	55.00
Daley Thompson Decathlon		66.90
Das Amt	DV	44.90
Daggerfall	DV	81.90
Day of Tentacle	DV	35.90
Daytona USA	DA	75.90
Deadalus Encounter	DV	27.90
Deadline	DA	42.90
Death Gate	DA	75.90
Death Keep W95	DA	66.90
Der Kapitalist	DV	72.90
Der Patrizer	DV	37.90
Der Planer 2	DV	69.90
Der Produzent	DV	75.90
Der Reeder	DV	22.00
Der Seelenturm	DV	15.00
Der Talismann	DV	36.90
Descent 2	DV	79.90
- Mission Builder		45.90
Destruction Derby 2	DA	75.90
Diablo	DV	79.90
Die Hard Trilogy	DV	76.90
Die Fugger 2	DV	75.90
Die gr. Schl. Ardennen	DV	65.90
Die Siedler Classic	DV	35.90
Die Siedler 2	DV	68.90
Discworld 2	DV	81.90
Down in the Dump	DV	69.90
Druidenzirkel	DV	62.90
DSA 2 -Sternenschweif	DV	24.90
DSA 3 -Schatten..	DV	39.90
Dungeon Keeper	DV	72.90
Earthworm Jim 1 + 2	DV	64.90
Earthsiege 1	DV	25.90
Earthsiege 2	DV	75.90
Eishockey Manager	DV	22.00
Elisabeth 1	DV	85.90
Fantasy General	DV	65.90
Fast Attack	DV	65.90
Fields of Glory	DV	33.90
Fifa Soccer 95 Classic	DV	29.90
Fifa Soccer 96	DV	79.90
Firefight W95	DA	61.90
Flugsimulator 5.1	DV	99.90
- Scen. + Object Designer		64.90
- Sc. Kanarische Inseln		64.90
- HQ Aircraft Col. 1		54.90
Flottenmanöver	DV	75.90
Form. One Grand Prix 2		98.90
FPS Football 96		65.90
Freddy Pharkas	DV	25.90
Fritz 3	DV	45.90
Gabriel Knights 1	DV	25.90
Gabriel Knights 2	DA	79.90
Game Box - 50 Titel	DA	41.90
(Lollypop, Black Gold, Logo usw)		

Gearheads	DA	52.90
Gene Machine	DV	66.90
Gene Wars	DV	75.90
Gobliins 3	DV	25.90
Golden Gate Killer		65.90
Grand Prix Manager	DV	52.90
Grand Prix 2	DV	98.90
Greg Norman Golf	DA	48.90
Hand of Fate	DV	27.00
Hanse	DV	37.90
Hardball 5	DA	74.90
Harpoon MM Admiral Pack		77.90
Harpoon 2 Multimedia Ed.		75.90
Head to Head	DV	26.90
Heart of Darkness		88.90
Heartline	DV	61.90
Heroes of Might + Magic		55.90
Hind		72.90
History Line Classic	DV	19.00
Höhlenwelt Saga	DV	22.00
Hugo 3	DV	62.90
Hugo 4	DV	62.90
Indiana J. Desk Top	DV	25.90
Indy Car Racing 2	DA	75.90
Into the Void	DV	72.90
Iron Man/XO	DV	67.90
Jagged Alliance	DV	35.90
John Madden 97	DA	63.90
Judge Dredd	DA	82.90
Kaiser Deluxe	DV	59.90
Karma	DV	70.90
Kick off 96	DV	38.90
Kings Quest 6	DA	25.90
Kings Quest 7	DV	38.90
Kiyeko & die Diebe	DV	59.90
Klik & Play	DV	29.90
Knights of Xentar	DV	29.90
Kyrandia 3	DV	24.90
Lands of Lore	DV	34.90
Lands of Lore 2	DV	87.90
Leisure Larry 5	DV	25.90
Lemmings 3	DA	38.90
Lemmings Paintball	DA	36.90
Lighthouse	DV	82.90
Links LS	DA	88.90
Little Big Adventure	DV	29.90
Lost Eden	DV	24.90
Mad TV 2	DV	73.90
MAG!	DV	69.90
Magic Carpet plus Cl.	DV	29.90
Magic Carpet 2	DV	45.00
Manic Karts	DA	35.90
Martini Racing	DA	26.90
Master of Antaris	DV	82.90
Mechwarrior 2	DV	75.90
- Mission Disk		42.90
Mega Pack 5	DA	78.90
Mega Race 2	DV	57.90
Mephisto Genius 3	DV	82.90
Micro Ma. 2 Special	DA	47.90
Missionforce:Cyberstorm		77.90
M.P. Ritter der..		63.90
Monster Truck	DV	75.90
Myst	DV	65.90
Nascar Racing 2	DA	74.90
NBA Live 96	DA	79.90
Need for Speed Special	DV	78.90
NHL Hockey 95 Cl.	DV	29.90
NHL Hockey 97	DV	76.90
Normality	DV	71.90
Offensive	DV	83.90
Oldtimer	DV	25.90
Olympic Games	DA	68.90
Olympic Soccer	DA	68.90
Onside Soccer	DV	79.90
Orion Burger	DV	75.90
Outpost 1.5	DV	38.90
Panzer Dragoon	DV	75.90
Panzer General 2	DA	35.90
Perfect Assassin	DV	66.90
PGA Tour Golf 96	DA	29.00
- Sawgrass Data	DA	39.90
Phantasmagoria 2	DV	77.90
Pinball 3D VCR		39.90
Pinball Wizard 2000	DV	64.90
Pizza Connection	DV	22.00
Pole Position	DV	84.90
Police Quest 4	DV	25.90
Police Quest Swat	DA	69.90
Privateer 2: Darkening		78.90
Pro Pinball -W95	DA	56.90

Railroad Tycoon Del.	DA	39.90
Ran Trainer 2	DV	68.90
Rayman	DA	59.90
Rebel Assault	DA	35.90
Rebel Assault 2	DV	79.90
Return Fire W95	DV	72.90
Riddle of Master LU	DV	75.90
Ripper	DV	77.90
Rise of Robots 2	DA	82.90
Risiko	DV	75.90
Road Rash	DV	63.90
Rüsselsheim	DV	25.90
Sam + Max	DV	35.90
Santa Fe Myst: Elk Moon murder W95	DV	73.90
Schleichfahrt	DV	72.90
Secret Mission W95	DV	49.90
Sega Rally	DA	75.90
Shannara	DV	75.90
Shattered Steel	DV	75.90
Shellshock	DV	75.90
Silent Hunter	DV	69.90
Silent Thunder	DV	82.90
Simon 1 + 2 Special Ed	DV	82.90
Sonic CD	DA	55.90
Space Hulk 2	DA	72.90
Space Quest 6	DV	38.90
Space Quest 5	DV	25.90
Speed Haste	DA	59.90
Star Trek 2	DV	27.90
Star Trek Klingons	DA	66.90
Star Trek Warrior Set	DV	61.90
Stonekeep	DV	51.00
S.T.O.R.M	DV	73.90
Strike 96	DV	66.90
Syndicat Wars	DV	78.90
Synnergist-Close Up	DV	71.90
Team Chef	DV	49.90
Terror Trax	DA	36.90
TFX Eurofighter 2000	DV	82.90
The Dig	DV	70.90
The Muppets Inside	DA	65.90
Themepark Classic	DV	29.90
This means War	DV	71.90
Tie Fighter SVGA	DV	73.90
Time Commando	DV	73.90
Tomb Raider	DA	69.90
Toonstruck	DV	75.90
Total Mania	DV	54.90
Toshinden	DA	65.90
Tracers	DV	53.90
UEFA Euro 96	DV	64.90
Ultimate Mix	DV	74.90
Ultra Pack 2	DV	78.90
US Navy Fighter Cla.	DV	29.90
Virtua Fighter	DA	75.90
Vollgas	DV	55.00
Warcraft 2	DV	71.90
- Expansion Set	DV	29.90
White Lines	DA	62.90
Indycar Racing, Super Karts usw.		
Win Skat	DV	35.90
Wing Commander 3	DV	33.90
Wing Commander 4	DV	78.90
Worms	DV	65.90
- Reinforcement	DV	34.90
World Rally Fever	DA	65.90
X-Men: Children of Atom		74.90
X-Wing Enhanced	DV	35.90
Zork Nemesis	DV	77.90
"Z"	DV	74.90

SONY PlayStation 389.-
Resident Evil DV 84,90

Playstation:

Alone in the Dark 2	DV	87.90
Die Hard Trilogy	DV	78.90
Extreme Racing	DA	78.90
Fade to Black	DA	78.90
Fifa Soccer 96	DA	78.90
Galaxien 3	DA	85.90
Hi Octane	DA	78.90
Magic Carpet	DV	78.90
NBA Live 96	DA	78.90
Olympic Games		79.90
Olympic Soccer		79.90
PGA Tour Golf 96		78.90
Po'ed	DV	84.90
Resident Evil	DV	84.90
Road Rash	DA	78.90
Syndicate Wars	DV	78.90
Time Commando	DA	78.90
Toshinden 2	DA	91.90
Virtual Golf	DV	87.90

PLAYSTATION-Zubehör:

Specialized ASCII Pad	59.90
Specialized ASCII Stick	99.90
neGcon	84.50
Multi Tap	59.90
HF-Adapter	44.90
Link Kabel	44.90
Euro-Scart-Kabel	67.90
Mouse	52.90
Controller	52.90
Memory Card	44.90

Sonderpreise Neuerscheinungen Toptitel | T-Online OKAY# | **LÖSUNGSHEFTE ab 9,90** | komplette Angebots-Liste kostenlos! Bitte System angeben!

CREATIV LABS:
SB 16 Value Edition pnp.....165.-
SB 32 PnP.....259.-
SB AWE32 PnP.....329.-

ROLAND
SCD 15.....399.-

YAMAHA
DB 50 XG.....199.-
SW 20 PC SoundEdge.....159.-
SW 60 XG.....319.-

GRAVIS
Ultrasound ACE.....85.-
Ultrasound PnP.....229.-
Ultrasound pro PnP.....279.-

CD-ROM Laufwerke
TEAC CD-56-E 6fach.....175.-
TEAC CD-58-E 8fach.....185.-
NEC CDR 1300 6fach.....165.-
PIONEER DR-U 12 4x, SCSI.....250.-

JOYSTICK's

GRAVIS
Analog schwarz.....39.-
Analog pro transparent.....49.-
Gamepad.....39.-
Thunderbird.....93.-
Firebird 2.....129.-
Grip Pad Sport Set NHL96.....164.-
Grip Pads (2 Stück).....59.-

THRUSTMASTER
Grand Prix 1 Lenkrad.....165.-
F16 Flight.....235.-
F16 TQS.....249.-
Formula T2 Lenkrad.....230.-

CH-PRODUCTS
Flight Stick Pro.....109.-
Virtual Pilot Pro.....165.-
Rudder Pedals Pro.....175.-
F-16 Fighter Stick.....189.-

LOGITECH
Wingman extrem.....85.-
Wingman Warrior.....?

Microsoft
Sidewinder 3D pro incl. Fury 3... 99.-

Zubehör:
Alfa Twin.....35.-
PC Action Replay.....122.-

Änderungen und Irrtümer vorbehalten! Annahmeverweigerungen sind gebührenpflichtig. Unfreie Retouren werden nicht angenommen!

Stammkunden ,Rechnung DM 6.50 | Nachnahme + 3.- Zkgeb.DM 9.90
Vorauskasse DM 6.50 | Ausland - Vorauskasse DM 18.00

Auf einen Blick:

- Level 2
- Level 3
- Level 4
- Die Steuerung

Level 2:

Ebene 1 - sehr leicht

Ihre Aufgabe ist es, im Aufzug bei Ebene 4 den Colonel zu treffen. Aber zuerst müssen Sie durch die Minen. Torch hilft Ihnen dabei. Die Hauptrichtung ist östlich. Sie haben es mit Kameras und Wandsensoren zu tun. Alles andere ist simpel.

Ebene 2 - leicht

Halten Sie sich wieder östlich. Benutzen Sie die Plattform nach oben. Mit dem Schalter können Sie einen Raum mit einer Medi-Kammer öffnen (brauchen Sie die wirklich?). Achten Sie verstärkt auf Wandsensoren. Sprengen Sie alle Generatoren, damit Sie auf das Förderband gelangen. Immer weiter dem Rat von Torch folgen. Den AVATRON aktivieren und unter den Wachen gehörig aufräumen. Der Weg zum Teleporter auf Ebene 4 ist nun frei.

Ebene 4 - höllisch schwer

Jetzt erst alle Generatoren abschießen. Nordöstlich ist eine Konsole, die Sie brauchen, um die Sicherheitstür zu öffnen. Auf dem Rückweg haben Sie es mit gefährlichen Wachen zu tun (schleudern Raketen). Der Raum mit dem Aufzug wird sehr schwer bewacht. Sie sollten öfters speichern. Mit folgender Taktik haben Sie es am leichtesten (heißt nicht, daß es leicht ist!!!): Robben Sie kniend die Rampe entlang. Erledigen Sie die Wachen auf der Galerie links. Dann langsam vortasten bis zur Plattform (nicht in den Schußbereich der Kanone kommen!). Mit etlichen Spinnenbomben die Wache direkt am Aufzug ausschalten (wirft Granaten!). Die Spinnenbomben müssen Sie mehr oder weniger blind steuern. Dann schnell nach unten und links hinten verstecken. Sie haben dann Zeit, die Mechs auszuschalten. Robben Sie mit Hilfe der Deckung der Container so weit, bis Sie den Generator sehen können. Mit einer Spinnenbombe schalten Sie den Generator ab - und damit den Schutzschild der Kanone. Der Rest sollte ein Kinderspiel sein. Sollten Sie hier nicht weiterkommen - im Extrakasten sind die Cheat-Codes angegeben.

Level 3

Ebene 1 - leicht

Sie sollen das Schnellbahnsystem unter Kontrolle bringen. Zu diesem Zweck müssen Sie ein trojanisches Virus einschleusen. Achten Sie wie üblich auf alle Sensoren in den Wänden, an Tischen, in Pfeilern oder sonstwo. Sprengen Sie den Luftschacht hinter einigen blauen Containern - Sie erhalten dann Zutritt zur Ebene 2.

WO GEHTS HIER WEITER? MIT DER UNSCHEINBAREN KONSOLE OBEN LINKS LÄSST SICH EIN AUFZUG AKTIVIEREN.

Ebene 2 - mittelschwer

Sie können nicht den leichten Weg nehmen - Sie sollen im Auftrag des Colonel alle Vetron-Patrouillen vernichten. Also Waffe im Anschlag und los geht's. In dem Raum mit der Kanone sind ganz östlich die Generatoren - also ganz schnell nach Osten, die Generatoren hochjagen. Dann wieder nach vorne. Hinter der Kanone steht noch ein Generator für den Schutzschild. Die Kanone ist dann leicht zu erledigen.

Ebene 3 - mittelschwer

Sie haben es mit ziemlich biestigen Kanonen zu tun. Da heißt es schnell zu reagieren. Im Norden ist ein versteckter Schalter (ganz links am Wandabsatz), danach begeben Sie sich in den Generatorraum. Die erste Kanone ist bald nur noch Schrott, doch die zweite wartet bereits. Nach deren Sprengung ist der Rest einfach - in den Raum mit der Schnellbahnkonsole, ein paar Wachen erledigen und das trojanische Virus implementieren. Dann auf zur Schnellbahn und zurück zur Basis.

Level 4 - leicht

Einige Widerstandskämpfer sind gefangengenommen worden. Sie sollen nun Zugriff zu einem Netzwerkterminal erhalten, damit eine Rettungsaktion eingeleitet werden kann. Dieser Level ist nicht besonders schwer - nur müssen Sie oft vor- und zurücklaufen, um die verschiedenen Fallen in den einzelnen Räumen abzuschalten.

DIE STEUERUNG

Grundsätzlich läßt sich Crusader - No Regret auch mittels Joystick und Maus spielen. Wir empfehlen dennoch die Tastaturvariante. Zwar erfordert die Beherrschung der zahlreichen Kommandos und Moves etwas Einarbeitungszeit, dafür ist kein lästiges Hin- und Herspringen zwischen den verschiedenen Eingabegeräten mehr notwendig. Nehmen Sie sich also die Zeit, die nachfolgend angeführten wichtigsten Tasten zu erlernen:

Cursorsteuerung	**Bewegung**
S	Untersuche Gegenstände
G	Nimm alle Gegenstände
I,O	Inventar durchgehen
U	Gegenstand aus dem Inventar benutzen
TAB	Springen
SHIFT	Renn-Modus
STRG	Rollen
NUMKEY 5	Knien

NICHTS FÜR SENSIBLE GEMÜTER: GEMETZEL WERDEN IN CRUSADER MIT ALLEN BLUTIGEN KONSEQUENZEN DARGESTELLT.

Bestellmöglichkeiten

① ☎ **0831/57 51 57**
② Telefax 0831 / 57 51 555
③ Compuserve 100106,3111
④ T-Online/Btx: ★Gameit#
⑤ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Gebühr der Post, ab DM 200,- frei
Vorkasse / Scheck DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 10.8.96 - ** = noch nicht verfügbar am 10.8.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preissenkung* **H** = *Hit, Supertitel*

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05678/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Game It!

Spiel des Monats September:

Diablo*
74,95

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Command & Conquer 2*	89,95
Das schwarze Auge 3	39,95
Die Siedler 2	69,95
Mission Force Cyberstorm	74,95
Olympic Games	64,95
Syndicate Wars*	79,95
Virtua Fighter	69,95
Warcraft 2	69,95
Warcraft Data	24,95
Z	69,95

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

1869	17,95 N
7th Guest	19,95 H
Advanced Destroyer Sim.	12,95 N
Advanced Tactical Fighter	12,95
Albion	29,95 P
Alone in the Dark 1	19,95
Amored Fist	29,95
Apache Longbow light	19,95
B 17	19,95
Battle Bugs	24,95
Battle Isle 1+Data1&2	19,95
Battle Isle 2+Data	29,95
Betrayal at Krondor	19,95
Bioforge	29,95
Bitmap Brothers Compilaton	24,95 P
Bundesliga Manager Pro	19,95 N
Caesar 1	19,95
Campaign 2	19,95
Chaos Engine	24,95
Christoph Kolumbus	19,95 N
Creature Shock	19,95 H
Cyberia	29,95 N
Daedalous Encounter*	22,95
Dark Sun	17,95 N
Darkseed	19,95
Der Clou Plus	29,95
Der Patrizier	29,95 N
Der Planer & Extra Data	19,95
Der Reeder	19,95 N
Descent	29,95 N
Dream Web	19,95 N
Dune 2	29,95
Earthsiege 1	19,95
Eishockey Manager	19,95 N
Elite Plus	24,95
Endorfun	24,95 P
FIFA Soccer Classic	29,95
Flashback e.*	22,95
Flight of the Intruder	12,95
Formula 1 GP	29,95
Goblins 1+2	19,95
Gobblins 3	19,95
Hand of Fate	29,95 N
Hanse	29,95
Hardball 4	29,95
Harpoon Classic	17,95 N
Harrier Jump Jet	19,95
Indiana Jones 4	29,95
Indy Desktop Adventures	22,95
Jagged Alliance dt.	29,95
Jurassic Park	19,95
King's Quest 6	19,95
Kyrandia 3	19,95
Lands of Lore	29,95 P
Leisure Suit Larry 1 e.*	22,95
Links Golf e.*	22,95
Little Big Adventure	29,95
Lost Eden*	19,95
Magic Carpet Plus	29,95
Manic Karts	29,95
Maniac Mansion 2	29,95
Master of Magic	29,95
Monkey Island 1	24,95
Monkey Island 2	24,95
Nascar Racing	22,95
NHL Classic	9,95 P
NHL 95 Classics	29,95
Noctropolis	9,95 P
North & South	12,95
Outpost 1.5	29,95
PGA Golf Classic	19,95
Pirates e.	22,95
Pizza Connection	19,95 N
Police Quest e.*	22,95
Populous2/Powermonger	29,95
Powerhouse	29,95
Prince of Persia 1+2	24,95 N
Privateer	29,95
Railroad Tycoon	19,95
Rebel Assault	29,95
Red Baron e.*	22,95
Return to Zork	29,95
Sam & Max	29,95
Shanghai Great Moments	24,95 P
Sherman M4	12,95
Silent Service 2	19,95
Sim City enhanced	19,95
Sim Life Classics	29,95
Simon the Sorcerer 1	29,95
Space Quest 1	22,95
Space Quest 4	19,95
Space Quest 6	29,95 P
Street Fighter 2 e.	22,95
Strike Commander	29,95
Stunt Driver	19,95
Syndicate plus	29,95
System Shock	29,95
Teamchef	19,95 P
TFX	29,95
The Quest*	19,95
Theme Park	29,95
Top Gun	19,95 P
Tornado	19,95
Track Attack	19,95 P
Ultima 1+2 Underworld	19,95
Ultima 7 Compilation	19,95
Under a killing moon	24,95
US Navy Fighters	29,95
Virtual Karts	29,95
Vortex: Quantum Gate	29,95
Walls of Rome	19,95
Wing Armada	9,95 P
Wing Commander 2	29,95
Wing Commander 3	29,95
Wizardry 7	17,95 N
X-Wing + Mission	29,95

CD ROM

1942 PAW Gold*	34,95
3D Lemmings	79,95
3D Ultra Pinball	59,95
3D Ultra Pinball 2	a.A.

3 Skulls of the Toltecs	**74,95**
5th Musketeer	59,95
11th Hour	59,95
Abuse	59,95 P
Adventures of t. Smart Patrol*	74,95
After Life	69,95 P
AH 64 Longbow	74,95
Albion	74,95
Alien Incident*	49,95 N
Alien Triology*	69,95 N
Aliens	69,95
Amerika / Civil War	69,95
Ancient Empires	74,95
Angel Devoid*	59,95
Anvil of Dawn	67,95
Apache Longbow	64,95
Ascendancy	49,95
Assault Rigs	64,95
ATF US	74,95 P
Atripolis 2097*	69,95
Azraels Tear*	69,95
Aztec: Empire of Blood*	a.A.
Bad Mojo	74,95
Baku Baku	49,95 N
Baldies*	64,95
Batman Forever	79,95
Battle Cruiser 3000 AD*	59,95
Battle Isle 3	64,95
Betrayal in Antara	a.A.
Bleifuss	49,95
Bleifuss 2*	59,95 N
Buried in time	74,95
Burning Steel 4	39,95
Caesar 2	72,95
Capitalism	69,95
Carribean Disaster	64,95
Carriers at War Compilation	69,95
Carrier Strike Force	74,95
Championship Manager 2	59,95
Chessmaster 4000 Win95	67,45
Chewy	29,95
Civil War General	79,95
Civilisation 2000	69,95
Clayfighter 2*	79,95
Commanche + Data	39,95
Command & Conquer	69,95
Command&Conqu. Data	24,95 H
C & C 1 + Data	89,95
Command & Conquer 2	79,95
Command Aces of t.Deep	69,95
Conqueror 1086 AD	69,95
Conquest of t. New World	79,95
Cronicles of the Sword	74,95
Crusader 2*	64,95
Cyber Judas	74,95
Cyberia 2	64,95
Cyberspeed Win95	74,95
Daggerfall*	69,95
Das Amt	39,95
Das schwarze Auge 1	24,95
Das schwarze Auge 2	24,95
Das schwarze Auge 3*	39,95
Deadline	34,95
Deadlock*	74,95 N
Deadly Skies*	74,95
Death Gate*	69,95
Deathkeep AD&D	64,95
Deathtrap Dungeon*	a.A.
Der Druidenzirkel	64,95
Der Planer + Data	19,95
Der Planer 2	69,95
Der Produzent	69,95
Descent 2	64,95 P
Descent 2 Mission Builder*	37,95
Destruction Derby	84,95
Die Fugger 2	74,95
Die gr. Schlacht: Ardennen	64,95
Die gr. Schlacht: Gettysburg	64,95
Die Pandora Akte*	79,95
Die Siedler	29,95
Die Siedler 2	64,95 P
Down in the Dumps*	69,95 N
Dschungelbuch 3.5	44,95
Dungeon Keeper*	69,95 P
Earthsiege 2	79,95
Earthworm Jim 2+1	64,95
Earthworm Jim Win95	62,95
Ecco the Dolphin	54,95
Effenbergers Fußballman.*	69,95
Elite 3	77,95
Endorfun	54,95
Euro Stars '96	64,95
Evocation	69,95

F1 GP 2

dt. 84,95 e. 69,95

F 1 Manager 96	69,95
F1 Racing*	69,95 N
Fantasy General	64,95
Fast Attack	59,95 P
FIFA Soccer 96	69,95
Firefight	54,95
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Corps*	79,95 N
Gabriel Night 1	19,95
Gabriel Night 2 dt.	79,95
Games Cheats	27,95
Gene Machine*	69,95 N
Gene Wars*	74,95
Golden Gate Killer*	69,95 N
Golf siehe Sonderfeld	
Gone Fishing	64,95
Harpoon 2 Deluxe MM	69,95
Hattrick (Ikarion)	72,95
Heart of Darkness*	a.A.

Preisaktion!

Comm. & Conq.	69,95
Cyberia 2	64,95
Rayman	59,95
Steel Panthers	44,95
Wing Comm. 3	29,95
Wing Comm. 4	74,95

Heroes o Might&Magic	49,95
Hexen	49,95
Hexen Mission Disk	29,95
Hugo 3	64,95
I have no mouth but I must*	59,95
Imperum Romanum	74,95
Indy Car Racing 2	59,95
Jewels of the Oracle	79,95
King's Quest 7	34,95
Kingdom of Magic	69,95
Klik & Play	39,95
Lands of Lore 2*	84,95 N
Lighthouse	84,95
Lion - Löwensimulation*	54,95

Lösungshefte ab DM 14,95

Lucas Arts Class. Adventure	39,95
MAG	69,95
Magic the Gathering*	82,95
Martini Racing	24,95
Master of Orion	29,95
Master of Orion 2*	79,95
Mechwarrior 2 dt.	69,95
Mech 2 Data Disc	39,95
Mechwarrior 2 + Data	79,95
Mega Race 2*	54,95 N
Metal Lords*	77,95
Micro Machines 2	44,95
Millenia*	59,95
Mission Critical	69,95
Mission Force Cyberstorm	74,95
Monopoly	54,95
Monty Python's Ritter d. Kok.	64,95 N
Moto X*	69,95
Myst dt.	64,95
Nascar Racing 2*	74,95 N
NBA Jam Tournament	79,95
NBA Live 96	74,95
Need for Speed Spec. Ed.	74,95 N
Normality	74,95
NHL Hockey 96	74,95
Offensive*	79,95
Olympic Games	64,95
Olympic Soccer	64,95
Orionburger*	64,95
Panic in the Parc*	74,95
Panzer General 2	39,95 P
PBA Bowling	49,95
Petko*	64,95
Perfect General 2	69,95
Perfect General 2 Missions	44,95
Phantasmagoria	77,95
Phantasmagoria 2*	79,95 N
Pinball Dreams Deluxe	69,95
Pinball Illusions	56,95
Pinball Wizard 2000	59,95
Pitfall Win95	29,95 P
Pirates! Gold	34,95
Pole Position	79,95
Police Quest SWAT	69,95
Power Play Hockey*	59,95
Primal Rage	24,95 P
Privateer 2: The Darkening*	79,95 N
Pro Pinball:The Web	49,95
Putty Squad*	69,95
Quest for Glory Collection	64,95
RAN Soccer	69,95
RAN Trainer 2	69,95
Raven Project*	57,95
Rayman	59,95 P
Rebel Assault 2 edA.	67,95
Rebel Assault 2 kD.	79,95
Renegade 2*	54,95
Return Fire	64,95
Revolution X*	79,95
Riddle of Master Lu	69,95
Ripper	74,95
Rivers of Dawn	64,95
Roadwarrior	59,95
Safecracker*	69,95
San Franc. PD Homicide*	a.A.
Santa Fe Mysteries*	64,95
Schleichfahrt*	74,95
Scorched Planet*	64,95
Sensible GO*	59,95
Sensible World of Soccer	49,95
Shadoan*	79,95
Shannara	69,95
Shellshock	69,95
Shock Wave Win95*	69,95
Silent Hunter	64,95 P
Silent Steel	49,95
Silent Thunder	79,95
Sim Tower	69,95
Sim Town	64,95
Simon 1+2 Special*	49,95 P
Simon 2 + T-Shirt	64,95
Soccer Stars 96	64,95
Sonic*	49,95 N
Space Hulk Win95	69,95 P
Space Trader Win95*	59,95
Spycraft	79,95
Star Control 3*	a.A.
Star Gate	44,95
Star Trek siehe Sonderfeld	
Star Wars Collection	49,95
Steel Panthers Limited Ed.	49,95 P
Stonekeep	79,95
S.T.O.R.M.	64,95 P
SU 27	64,95
Super Bubsy Win95	74,95
Super Street Fighter 2	54,95
Syndicate Wars*	79,95 N
T-MEK*	69,95 P
Teamchef	44,95
Terminator Future Shock	69,95
Terror Trax*	44,95
Terra Nova	69,95
TFX 2000 Eurofighter	79,95
TFX EF 2000 Data*	a.A.
The Muppets inside*	64,95
Tie Fighter SVGA	69,95
Tiny Troops*	64,95
The Dig dt.	69,95
Think-X*	37,95

Zusammen gekauft = gespart

C & C 1 + Data	89,95
DSA 1+2+3	79,95
Warcraft 2+Dat.	89,95
Worms+Data	87,95

This means War!	69,95
Thunderhawk 2	74,95
Tilt	52,95
Time Commando*	69,95
Time Gate:Knight's Chase	44,95
Torin's Passage	77,95
Total Distortion*	74,95
Track Attack	44,95
Transport Tycoon Deluxe	49,95
Trivial Pursuit	74,95
Trophy Fishing	79,95
Twisted Metal Win95*	59,95
Ultimate Doom Win95*	49,95
Unnecessary Roughness	69,95
Urban Runner	59,95
Viking Conquest*	59,95 P
Virtual Pool	49,95 P
Voligas	49,95
War College (UMS3)*	a.A.
Warcraft 2	69,95
Warcraft 2 Data	24,95
Warcraft 2 + Data Bundle	89,95
Warhammer	49,95 P
Warhammer Dark Crusader	59,95
Warhawk Win95*	59,95
Werewolf vs. Comanche	69,95
White Lines*	59,95
Wing Commander 4	74,95 P
Woodruff	62,95
World Cup Compilation	59,95
Worms	59,95
Worms Data: Reinforcem.	29,95
Worms + Data Bundle	87,95
WWF Wrestlemania	74,95 P
Z	69,95
Zork: Nemesis	74,95

Offensiv Fußballmanager

lizensiert durch die Vereine:
Bayern, HSV, Fortuna, Schalke
je 49,95

Star Trek

Star Trek 25th anniversary	24,95
Star Trek 2	24,95
Star Trek JR enhanced	79,95
Deep Space 9	69,95
Klingon	69,95
Next Generation e.	64,95
Next Generation dt.	64,95
Technical Manual	89,95

Fan Artikel

NG Kommunikator z. anst.	29,95 N
Tasse mit Motiv	29,95 N
Enterprise 1, Ferengis, Generations, Star Fleet Academy, Engeneering	
PHASER je	19,95 N
Classic oder NG mit Licht & Sound	
TRICORDER je	19,95 N
Classic oder NG mit Licht & Sound	
Schlüsselanhäng. m. Sound	19,95 N

Golf

Classic oder NG mit 8 verschiedenen Sounds

Bernhard Langer Golf	54,95
Greg Norman Golf	44,95 N
Sensible Golf	49,95
PGA Tour Golf 96	74,95
PGA Tour Scenery je	29,95
PGA Tour 486 Classic	29,95 N
Links 386 + 2 Plätze	69,95
Platz Castle Pines	49,95
Platz Cog Hill	49,95
Platz Devil's Island	49,95
Platz Mauna Kea	49,95
Platz Pelican Hill*	49,95
Platz Pinehurst 2*	49,95
Platz Prairie Dune	49,95
Platz Riviera	49,95
Platz Troon North	49,95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Airbus 2 (Win95)*	69,95
Flugsimulator 5.1 e	79,95
Flugsimulator 5.1 dt.	89,95 P
FS 5.1 e. + Paris + New York	99,95
FS 5 Designer Win*	69,95
FS 5 Flight Adventures 1	59,95
FS 5 Flight Shop	79,95
Moving Map 2.0	69,95
RENO 4 (500 Scen.)	24,95
Schiratti Commander	59,95
Scenery & Object Design.	79,95
Aircraft Collections je	49,95
(Airbus, Boeing, Great Airlines, Businessflugzeuge, Rekordflugzeuge)	
Szenerien:	
Europe 1	54,95
Europe 2	59,95
Mitte, nördl. Mittelgeb.	44,95
Nord-/Ostsee, HH	44,95
Rheinland, Ruhrgebiet	44,95
Frankfurt, Hessen	44,95
Berlin, Mitteldeutschl.	44,95
Süddeutschland	44,95
Südwestdeutschland	44,95
Multimedia München 2	49,95
4 x Österreich je	44,95
Karibische Inseln*	44,95
Madrid	44,95
Hong Kong	44,95
Japan+Karibik+Hawaii	69,95

Sammelausgaben

ACES Collector's Edit.	64,95
Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe, Aviation Pioneers	
Combat Classics 2	29,95
F19 Stealth Fighter, Pacific Island, Silent Service 2	
Game Box 50 Spiele	39,95
Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold	
Games Volume 3	24,95
Monkey Island 2, Black Gold, Super Soccer, Rings of Medusa, Logo	
Games Volume 4	24,95
Battle of Britain, Tiebreak, Spirit of Adventure, Eco Phantoms	
Games Volume 5	24,95
Zak McKraken, Mad TV, Lollypop, Traders, Lords of Doom	
Lucas Arts Air Combat	39,95
Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions	
Made in Germany	39,95
Anstoss, Sternenschwelf, Battle Isle 2	
Megapack 3	69,95
The Lemmings Chronicles, Megarace, TFX, Vortex: Quantum Gate, Cyclones, Jammit, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion, Journeman Projet Turbo	
Megapack 5	74,95 P
Flight unlimited, FX Fighter, Warlords 2 Deluxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged Alliance	
Mile High Club	76,95
Wing Commander, Wing Commander Academy, F14, Mig 29, Jet Fighter II, Megafortress, ATAC, Heroes of the 357th	
Sim Box	24,95
Mad TV, Der Planer, RAN-Trainer	
Westwood Compilat.	69,95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore	

Multimedia

Auf dem Nil nach Ägypten	64,95
Entdecke das Land der Pharaonen	
Bei den Walen	64,95
alles über die Meeressäuger: Videos, Fotos, Tonaufnahmen	
D Info 3.0	**34,95 N**
neue Version, alle deutschen Telefonteilnehmer, verbesserte Suchfunktion unter DOS, Win 3.x und Win95	

D-Info 3.0
34,95

Die Reise des Thomas Blauer Adler	59,95
Die Geschichte eines Häuptlingssohnes, der im vorigen Jahrhundert von den Prärien seines Heimatstammes in die weit entfernte Schule der Weißen geht. 16 Jahre mit Zeitungsausschnitten, Photos und dem Tagebuch.	
Distant Suns	139,95
Das Desktop Planetarium, realistische Darstellung des Nachthimmels von 4713 vor Chr. bis 10.000 nach Chr., 9100 Sterne und 450 Galaxien, 1500 digitalisierte Weltraumfotos	
Encarta World Atlas e.	99,95
Indes mit 1 Mio. Ortsnamen, Satellitenaufnahmen von 52 Städten mit Details ab 10 Meter Größe, 450 Statistiken, 3000 Farbbilder, 4000 Soundclips	
Fußb. WM Lexikon 1930-1994	49,95
Großer Science Fiction e	69,95
4000 Artikel rund um Bücher, Filme und Fernsehen zu Thema Science Fiction	
Hawking: kurze Gesch. d. Zeit	79,95
Multimedia hilft die komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen	
Keller's Musikkatalog	34,95
Das aktuelle Lieferprogramm der Musikindustrie umfasst 110.000 Tonträger und über 380.000 Einzeltitel, Kurzinfos über Interpreten, Komponisten, Dirigenten und Musikrichtg.	
Lexikon des intern. Films	119,95
Kurzberichtbeschreibungen von 42.000 Filmen, 30 min. Filmclips, 1700 Fotos	
Music Central 96 e.	89,95
8000 Musiker Biographien, 60.000 Alben, 50 Soundclips, über 2100 Fotoportraits etc.	
MTV unplugged	49,95
Nachschlagewerk, enthält über 70 Musiker, seltene Filmaufnahmen und Fotos von mehr als 50 unplugged-Sendungen	
RTL Samstag Nacht	39,95
Voodoo Lounge	49,95
Selbst die Stones waren überrascht, was mit Multimedia möglich ist	

Liste „Zubehör" anfordern

HARDWARE

Neu!
Speicherbausteine PS/2 60ns

4 MB	49,95
8 MB	89,95
16 MB	169,95 P

günstige Tagespreise erfragen!

Joysticks

Alfa

Twin Box	34,95
Automatisches Umschalten oder gleichzeitiges Benutzen von zwei Joysticks an einem Port.	
Commander pro Joystick	99,95

CH Products

Flightstick	59,95
Flightstick Pro	99,95
F 16 Flight Stick	74,95
F 16 Combat Stick	129,95
Virtual Pilot	119,95
Virtual Pilot Pro	169,95
Throttle	129,95
Throttle Pro	169,95
Pedals+Nascar Rac. light	99,95
Pedals Pro	169,95

Gravis

Gamepad	29,95
Analog	34,95
Analog Pro	44,95
Thunderbird	79,95
Firebird 2*	129,95
Grip + 2 Game Pads*	149,95
2 Joysticks und 4 Pads (mit 8 Knöpfen) können gleichzeitig angeschlossen werden. Pads sind unter Win95 sogar programmierbar	

Logitech

Thunderpad	29,95
WingMan light	44,95
WingMan extreme	79,95
Warrior*	a.A.

Microsoft

Sidewinder Pro	84,95
Sidewinder Pro+Fury	109,95

Thrustmaster

TM XL Action Control	59,95
TM FCS Flight 2	119,95
TM F16 Flight	239,95
TM Weapon Control 2	179,95
TM Formula T2 Lenkrad	219,95 P

Soundkarten

Ultrasound ACE	169,95
Ultras. Plug&Play	229,95
SB 16 VE IDE Plug&P.	169,95
SB 32 Plug&Play	239,95
SB AWE 32 Plug&Play	379,95
Yam. Wavetable Upgrade	189,95

Auf einen Blick:

- Level 5
- Level 6
- Level 7
- Level 8
- Level 9
- Level 10
- Wichtige Cheats

Die einzelnen Ebenen sind nur mäßig bewacht, und es treten auch sonst kaum Schwierigkeiten auf. In diesem Level können Sie also ein bißchen ausruhen.

Level 5 - schwer

Sie wurden mit der Rettung der Gefangenen betraut. Die Verteidigungsanlagen in diesem Level sind nicht ganz ohne. Besonders aufpassen müssen Sie im letzten Raum vor den Zellen - der Boden ist nicht sehr stabil. Achten Sie also darauf, daß keine Explosionen Ihnen den Boden unter den Füßen wegreißen - Sie haben sonst keine Chance, in den Zellenblock zu gelangen. Am besten im letzten Raum sehr schnell über die Bodengitter hinweglaufen. Sonst warten hier nur Routineaufgaben auf Sie.

Level 6 - leicht

Sie sollen einen Erz-Separator in die Luft sprengen. Torch gibt Ihnen wertvolle Hinweise. Allerdings sollten Sie den Hinweis von Torch mit dem östlichen Förderband nicht ganz so ernstnehmen - Sie kommen da nämlich nicht rauf. Ansonsten bietet dieser Level nichts Außergewöhnliches. Sogar die Kanonen haben meistens keine Schilde und sind dementsprechend leicht außer Gefecht zu setzen.

Level 7 - leicht

Sie sollen sich um Sauerstoff-Regenerator 3 kümmern, da Direktor Leach gedroht hat, ein Nervengas in die Station zu pumpen. Diese Drohung stellt sich allerdings als Falle heraus. Nun müssen Sie schnell in die Basis zurück.

Level 8 - höllisch schwer

Ein Transporter mit Elite-Truppen soll eintreffen. Sie müssen den Transporter mittels der basiseigenen Abwehrbatterie abschießen. Dieser Level hat es in sich, besonders deutlich wird das im letzten Raum. Sie können verschiedene Wege nehmen (kurze und lange), all das hat auf die Zeitbegrenzung im letzten Raum keinen Einfluß. In dem Raum, in den Sie sich hineinteleportiert haben, kommen Sie nur heraus, wenn Sie einen Lüftungsschacht, der hinter Kisten verborgen ist, aufsprengen. Nun zum letzten Raum: Sie haben es mit vielen Wachen, etlichen Wandsensoren, Strahlung, zwei überaus fiesen Kanonen (mit Schilden) und automatischen Laserkanonen zu tun - und zu allem Überfluß nur sehr wenig Zeit (ca. 2 Minuten) zur Verfügung. Am besten gehen Sie wie folgt vor: Alle Generatoren und Sensoren abschießen, die Wachen natürlich auch. Dann schnell zum hinteren Terminal ganz oben. Damit aktivieren Sie die Brücke. Suchen Sie zwischen den beiden großen Boxen mit den Energiesenkungsfeldern Deckung. Rennen Sie dann schnell nach Norden - dort befindet sich das Terminal für die Abwehrbatterie. Jetzt schnell aktivieren. Aber es bleibt die Frage, wie Sie hier wieder herauskommen. Das Terminal, das Ihnen den Code einer versteckten Tür gibt, liegt genau im Schußfeld der Kanone. Also warten Sie, bis die Kanone in die falsche Richtung zeigt, und rennen dann, was Ihre Kondition hergibt! Wenn alles glattgeht, schaffen Sie es wieder zurück zur Brücke, dann geht's schnell weiter nach unten. Im Westen geben Sie dann den Code ein. Der weitere Rückweg ist auch noch recht schwierig, aber zu schaffen. Nun liegt der schwierigste Teil hinter Ihnen!

WICHTIGE ZONEN SIND OFT MIT ELEKTRISCHEN FELDERN AUF DEM BODEN GESICHERT, DIE EINEM VIEL ENERGIE ENTZIEHEN.

Level 9 - leicht

Die Basis soll in die Luft gesprengt werden. Der Selbstzerstörungsmchanismus ist aktiviert. Ihnen bleiben noch 15 Minuten, um dem Computer das Feuerwerk abzugewöhnen. Das ist zwar knapp, aber bei dem einfachen Level zu schaffen. Nach der 8. Mission dürfte Ihnen Ihre Aufgabe wie ein Besuch im Sanatorium vorkommen. Gehen Sie einfach routinemäßig vor.

Level 10 - Showdown mittelschwer

Sie haben die Aufgabe, den Fusionsreaktor der Station zu sprengen. Damit wäre die Basis befreit. Der Weg dahin ist einfach. Nach der Sprengung haben Sie noch zwei Minuten Zeit, um zur Schnellbahn zu gelangen. Leider macht Ihnen noch ein „kleiner, großer Roboter" das Leben schwer. Sie müssen innerhalb kurzer Zeit den Körperschutzschild durchdringen und den Gouverneur ausschalten. Am besten speichern Sie kurz nach der Sprengung des Reaktors das Spiel. Der Rest ist einfach.

Uwe Schmidt

BEI EXPLOSIONEN SOLLTEN SIE SICH VORSEHEN. KOMMEN SIE DEN FLAMMEN ZU NAHE, NIMMT AUCH IHR HELD SCHADEN.

WICHTIGE CHEATS

GBFK2
7H011
+XR29
9F100

In der uns vorliegenden Testversion waren die Cheat-Codes von No Remorse noch gültig - das kann sich zwar in der endgültigen Verkaufsversion noch ändern, ist aber nicht sonderlich wahrscheinlich. Folgende Codes helfen Ihnen, schwierige Stellen heil zu überstehen:

JASSICA16	- schnell eintippen - aktiviert CHEAT-Modus
F10	- alle Waffen, neue Energie
STRG-F10	- Unsterblichkeit ein
PIX	- aktiviert den Screenshot-Modus (mit Backspace können nun Screenshots angefertigt werden)

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

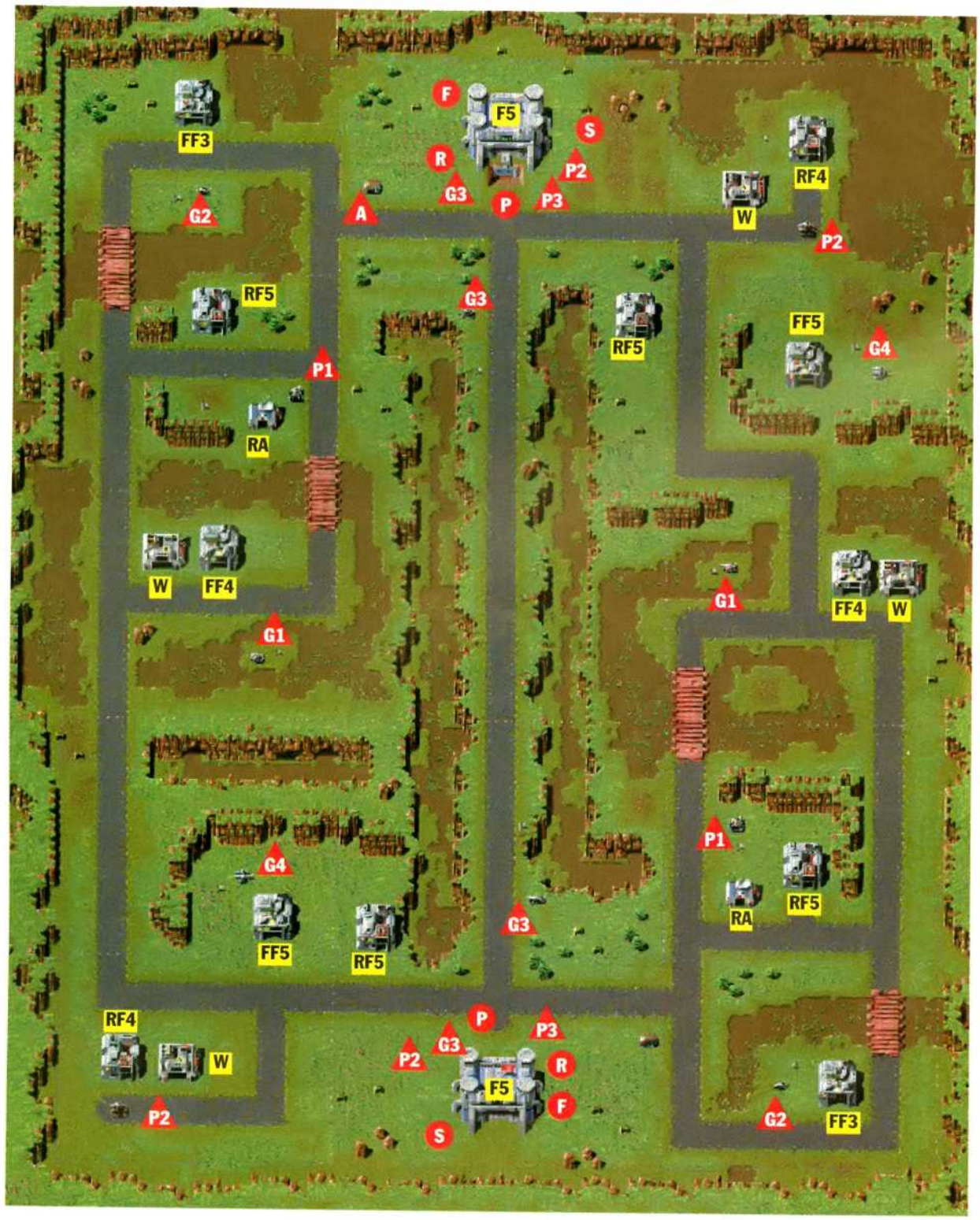
Auf einen Blick:

- Karte: Dschungel
- Karte: Arktis
- Allgemeine Tips

Nachdem Sie aus den 20 Einzelspieler-Missionen siegreich hervorgegangen sind, wollen Sie sicherlich Ihre angeeigneten Fähigkeiten gegen einen menschlichen Spieler unter Beweis stellen. Die künstliche Intelligenz von Z mag ja bis jetzt einzigartig unter den Strategiespielen sein, verglichen mit der eines Menschen ist sie allerdings kümmerlich und zu leicht durchschaubar. In diesem Punkt unterscheiden sich damit auch diese Tips. Verhält sich der Computer beinahe immer gleich, muß man von einem Menschen nahezu das Gegenteil erwarten.

1. Sämtliche Multiplayer-Karten sind fast ausnahmslos absolut fair. Allerdings sind auch im Mehrspieler-Match die ersten zwei bis drei Minuten die wichtigsten. Wahrscheinlich machen Sie genauso wenige Fehler wie Ihr Gegner bei der Fahneneroberung. Oberste Direktive ist natürlich, daß schnelle Einheiten die weit entfernten Sektoren erobern, langsamere die näher gelegenen. Denken Sie daran, daß Jeeps, leichte Panzer und die meisten Infanteristen eigentlich gleich schnell sind. Intelligentere Einheiten wählen jedoch einen kürzeren und damit auch schnelleren Weg. Vergessen Sie nicht, daß Infanteristen jedes Geschütz oder Fahrzeug auf ihrem Weg auch ohne Befehl besetzen. Falls die Fahne nicht auf einer Insel steht, bieten sich bevorzugt Jeeps und leichte Panzer für die größeren Strecken an. Sie weichen nicht von ihrem Weg ab und sind somit gewöhnlich schneller. In der Wüstenkarte ist das zentrale Geschütz näher beim blauen Spieler. Der rote Spieler bekommt dafür die Fahne zuerst, was allerdings kaum einen Vorteil bringt.

2. Behalten Sie Ihren Kontrahenten immer im Auge. Bei einem menschlichen Gegner müssen Sie schließlich mit allem rechnen. Einen feindlichen Zug gerade am Anfang vorschnell zu vermuten und darauf zu reagieren, kann fatal enden. Wenn Sie die Truppenbewegungen des Gegners sehen,



reagieren Sie für gewöhnlich früh genug, nachdem sich alle Einheiten relativ langsam bewegen. Wo Ihre Truppen stehen bzw. wohin sie sich gerade bewegen, sollten Sie im Kopf haben. Dadurch entdecken Sie nicht nur Schwächen in der Verteidigung des Gegners, die einen Angriff lohnend machen. Auch können Sie so die Strategien Ihres Widersachers früh erkennen und passend darauf antworten. Achten Sie auch immer auf den Radar, falls Sie einen haben. Ansonsten könnten Ihnen feindliche Infanteristen entgehen, die unbemerkt hinter Ihre Linien schlüpfen. Selbst wenn es diesen nämlich nicht gelingt, einen Sektor einzunehmen und so lange zu halten, bis die Produktion fertig wird, ist das ein kleiner Nachteil. Sie müssen nämlich Truppen abziehen, die eigentlich an der Front benötigt werden. Außerdem verlangsamt sich Ihre Produktion, während die Ihres Gegners beschleunigt wird. Sollten Sie zu spät solche Eindringlinge erspähen, stoppen Sie wenigstens noch Ihre Produktion und produzieren etwas Zeitaufwendiges.

3. Sie selbst sollten natürlich genauso nach unverteidigten Stellungen im Hinterland Ihres Gegners Ausschau halten. Versuchen Sie dann, eine nahegelegene Einheit mit dem Auftrag zu versehen. Voraussetzung ist natürlich, daß nicht im Moment Ihrer Ankunft dort die Produktion fertig wird, sondern erst etwas später. Ansonsten werden Sie nämlich wahrscheinlich Ihre Einheit verlieren. Am besten eignen sich in jedem Fall Infanteristen. Sie können schwimmen, sind schnell und meistens entbehrlicher als irgendein Panzer. Entsendet dann Ihr Gegner stärkere Truppen, um den Sektor zurückzuerobern, lassen Sie ihn ruhig. Ihre Infanteristen werden vermutlich schneller sein und können oftmals wieder flüchten. Falls sogar noch andere, schlecht beschützte Sektoren in der Nähe sind, ziehen Sie Ihre Infanterie in diese ab. Mit etwas Glück beschäftigen Sie so ein bis zwei leichtere Fahrzeuge, die Ihrem Gegner an der Front fehlen.

4. Sollte Ihrer Verteidigung eine unbesiegbare Übermacht entgegenlaufen, ziehen Sie sich lieber zurück. Gleichzeitig müssen Sie jedoch Verstärkung in das hintere Feld schicken oder einen Gegenangriff in anderen Sektoren starten. Auch wenn ein Sektorrückstand noch nicht das Ende bedeutet, sollte man lieber ein Risiko eingehen, bevor man sich in die Enge treiben läßt. Sollten Sie vorher ähnlich gut abgeschnitten haben, muß Ihr Gegner sich schließlich irgendwo entblößen. Es gilt nur noch, diesen Schwachpunkt zu finden und auszunutzen.

5. Entscheidend sind natürlich auch im Mehrspieler-Match die einzelnen Gefechte. Für gewöhnlich hat der Verteidiger einen kleinen Vorteil: Um eine Stellung zu halten, plazieren Sie Ihre Einheiten so in einem Halbkreis, daß der vorrückende Feind von allen Seiten gleichzeitig beschossen wird. Denken Sie dabei immer an die Reichweite Ihrer Geschütze! Haubitzen und stationäre Raketenwerfer sollten niemals in der ersten Reihe stehen. Stellen Sie Panzer, Infanteristen und Jeeps davor. Fahrzeuge sollten dabei bevorzugt auf den Straßen bleiben, da sie sich dort erheblich schneller fortbewegen. Infanterie hingegen wird leicht neben der Straße Stellung beziehen. Ideal sind natürlich Kreuzungen. Dort haben leicht drei bis fünf Fahrzeuge und zwei bis vier Infanteristen in optimaler Aufstellung Platz. Eine solche Ver-

F# — Fort/Stufe
FF# — Fahrzeug-Fabrik/Stufe
RF# — Roboter-Fabrik/Stufe
W — Werkstatt
RA — Radar

R — Kämpfer
P — Psychos
F — Flammenwerfer
S — Schützen

A — APC
P1 — Leichter Panzer
P2 — Mittlerer Panzer
P3 — Schwerer Panzer
MR — Mobiler Raketenwerfer

G1 — Gattling-Geschütz
G2 — Gun-Geschütz
G3 — Howitzer-Geschütz
G4 — Raketenwerfer-Geschütz

Auf einen Blick:

- Karte: Wüste
- Karte: Vulkan
- Allgemeine Tips

teidigung erlaubt übrigens schwachen Truppen auch ohne Probleme einen Sieg über schwere Panzer oder gar mobile Raketenwerfer. Allerdings muß man hierbei im letzten Moment den Angriffsbefehl geben. Ansonsten greift das schwerere Fahrzeug wegen seiner größeren Reichweite die Verteidiger nacheinander an.

6. Wenn feindliche Einheiten auf eine Ihrer Verteidigungspositionen zukommen, gibt es drei Möglichkeiten: Ihr Gegenspieler hat seinen Truppen einen simplen Marschbefehl gegeben. Sollte das der Fall sein, brauchen Sie keine Angst zu haben. Dann werden die Angreifer nach Plan hintereinander aufgerieben, wobei immer mehrere Ihrer Einheiten auf nur einen Feind schießen, der gar nicht weiß, wen er als erstes aufs Korn nehmen soll. Vielleicht hat Ihr Kontrahent aber auch einen Ihrer Verteidiger als Ziel ausgewählt. Falls es sich dabei um eine zentrale Einheit in der Mitte des Halbkreises handelt, passiert das gleiche wie oben. Geht Ihr Feind aber gegen Ihre Flanke vor, müssen Sie reagieren. Sobald Sie bemerken, welche Flanke das Ziel ist, ziehen Sie die dort stationierten Truppen ab, und zwar hinter den restlichen Teil. Ihre restlichen Verteidiger werden dann auf alle Fälle den ersten Schuß haben. Sobald der abgegeben ist, greifen Sie auch mit den zurückgezogenen Einheiten wieder an. Auch in diesem Gefecht haben Sie somit einen relativ großen Vorteil. Schlimm wird es, wenn der Angreifer einzelnen Einheiten einzelne Ziele vorgibt. Allerdings bekommt er dann ein Koordinationsproblem. Nur selten werden die Truppenteile gleichzeitig attackieren. In diesem Fall versuchen Sie, Ihre Stellung möglichst gut auf die einzelnen Angriffe auszurichten.

7. Natürlich wird das Spiel nicht durch Verteidigung gewonnen, aber relativ häufig entschieden. Ein wirr aufgestellter Haufen bietet keinerlei Vorteile. Wie aber soll man seinen Angriff planen, wenn auch der Gegner seine Einheiten defensiv aufstellt? Ganz einfach. Der Schlüssel zum Sieg ist hier das Timing. Greifen Sie den Verteidiger möglichst überall gleichzeitig an. Den ersten Schlag sollten Sie auf alle Fälle gegen die Flanken führen und diese eliminieren. Danach rücken Sie in der Mitte vor, so daß Sie nun die Unterstützung der Flankenangriffe genießen. Denken Sie immer daran, zahlenmäßige Überlegenheit wiegt mehr als Qualität, wenn (und nur dann) die einzelnen Einheiten richtig gesteuert werden. Der Verteidiger hat es hier einfacher. Er plaziert seine Einheiten einmal richtig und anschließend nur noch nach einem Gefecht. Der Angreifer hat ein anderes Problem. Seine Truppen versuchen immer über die Straße zu laufen, was zur Bildung wilder Knäuels führt. Also muß man seine Einheiten immer nur kleine Strecken quer über unwegsames Terrain schicken und in schneller Folge dann nacheinander den Angriffsbefehl auf unterschiedliche Gegner geben. Das eindeutige Pro-

F# — Fort/Stufe
FF# — Fahrzeug-Fabrik/Stufe
RF# — Roboter-Fabrik/Stufe
W — Werkstatt
RA — Radar

R — Kämpfer
P — Psychos
F — Flammenwerfer
S — Schützen

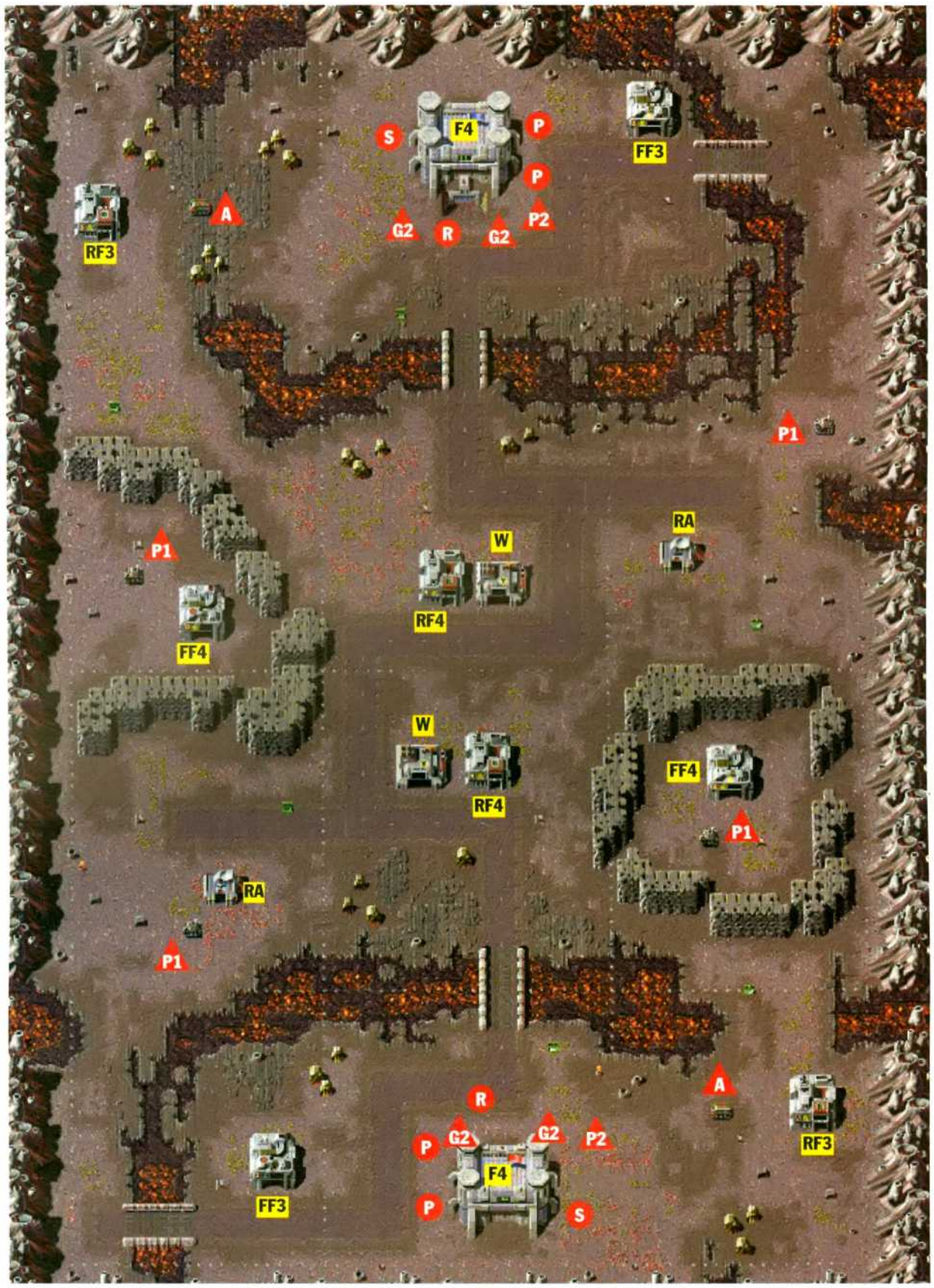
A — APC
P1 — Leichter Panzer
P2 — Mittlerer Panzer
P3 — Schwerer Panzer
MR — Mobiler Raketenwerfer

G1 — Gattling-Geschütz
G2 — Gun-Geschütz
G3 — Howitzer-Geschütz
G4 — Raketenwerfer-Geschütz

blem ist natürlich hier die Zeit. Wenn er geschickt ist, wird er versuchen, kleine Gegenangriffe zu starten, mit dem Ziel, zu weit vorgerückte Feinde zu zerstören und Verwirrung zu stiften.

8. Treffen weniger als insgesamt vier Einheiten aufeinander, muß man natürlich eine andere Taktik wählen. Panzer schießen zielsicherer, wenn Sie zu Beginn des Gefechts regungslos stehen. Befinden Sie sich auf einer Straße, werden sie außerdem Granaten und Raketen gekonnt ausweichen. In diesem Fall sollte man nicht den Angriffsbefehl geben, sondern den Feind vorrücken lassen. Vorausgesetzt natürlich, daß die eigene Reichweite mindestens so groß wie die des Gegners ist. Bei Infanterie und Jeeps ist es genau umgekehrt. Der Angreifer gibt den ersten Schuß ab und hat somit einen winzigen Vorteil. Falls ein Panzer von Ihnen von etlichen besseren Infanteristen attackiert wird, gibt es noch einen kleinen Trick. Infanterie kann nämlich nicht über Gebäude sehen, Panzer aber schon. Stellen Sie also Ihr stählernes Ungetüm hinter die nächstbeste Fabrik. Während die Roboter noch um das Hindernis herumlaufen und nicht feuern, schießen Sie sie gefahrlos ab.

9. Unterschätzen Sie niemals Infanteristen. Laser, Pyros, Schützen, Psychos und Kämpfer sind beachtenswerte Gegner. Natürlich müssen Sie dazu breit gefächert und in Überzahl attackieren. Besonders gegen die größeren Geschütze erzielen Sie gute Erfolge. Hier ist nämlich eher Geschwindigkeit als Widerstandsfähigkeit ge-



Hint Shop — Codes, Tips & Tricks, Lösungen und Pläne für viele Spiele

Alle **Lösungen incl. Pläne, Hotline-Service, Versandkosten** und **24 Std. Service.** Pro Lösung **nur 19,95 DM**. Pro Sammelheft **nur 25 DM**.

Fragen Sie die Bestellannahme nach Neuheiten, da wöchentlich neue Lösungshefte erscheinen.

Sie finden uns auch im Internet: http://www-city.europeonline.com/cyberhome/efrancois/hintshop.htm

Inh.: Chris. von Mellenthin
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314
BTX: MELLEN#

Unsere Hefte sind auch bei anderen Händlern erhältlich. Fordern Sie die Liste der Händler an.

Bestellannahme besteht von Montags bis Freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Wir führen über 300 Komplettlösungen.
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Alle Lösungen, die sich in den Sammelheften befinden, können Sie auch einzelnd für 19,95DM bestellen.

Händleranfragen erwünscht.

Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222/8174439

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen - Tel/Fax: 033/457001

7'th Guest
11'th Hour
Albion
Alien Odyssey
Aliens - A Comic Book Adv.
Anvil of Dawn
Bad Mojo
Beneath a Steel Sky
Bermuda Syndrom
Betrayal at Krondor
Bioforge
Chewy - Esc von F5
Chronicles of the Sword
Chronomaster
Command & Conquer 1
C&C 1: Ausnahmezustand
Congo - The Movie
Creature Shock
Crusader - No Remorse
Cyberia 1 + 2 & Wetlands
Cybermage - Darklight Aw.
Daedalus Encounter, C.Path
Dark Sun 1 und 2 (je)
Dark Eye, Scroll, Daughter o.S.
Darkseed 1 und 2
Dig, The
Discworld
Dragon Lore 1
Dreamweb,Universe,Sage v.N.
Dungeon Master 1 + 2 (je)
Ecstatica
Erben der Erde
Elder Scrolls: Arena
Entomorph
Fade to Black
Evocation, "D", Blown Away
Flight of the Amazon Queen
Frankenstein-Through t.Eyes
Gabriel Knight 1 und 2 (je)
Heimdall 1 und 2
Hell und Bureau 13
Höhlenwelt Saga - Teil 1
Imperium Romanum
Indiana Jones 3 und 4
Jagged Alliance
Jewels of Oracle
Journeyman's Projekt 1 + 2
King's Quest 1 bis 7 (je)
Kingdom O'Magic
Knights of Xentar
Lands of Lore 1-Throne o.Chaos
Last Dynasty, The
Little Big Adventure
Lost in Time - Teil 1 und 2
Maniac Mansion 1 und 2
Menzoberranzan
Mission Critical
Monkey Island 1 und 2
Myst, Nocropolis, Lost Eden
Normality Inc.
Phantasmagoria
Police Quest: SWAT
Prisoner of Ice
Ravenloft 1 und 2 (je)
Rebel Assault 1 + 2 + Privateer
Return to Zork
Riddle of Master Lu
Ripper, The
Sam & Max hit the Road
Shadow of the Comet
Shannara
Shivers
Space Quest 1 bis 6 (je)
Spycraft - The Great Game
Star Trek - DS9 - Harbinger
Star Trek - T.N.G. - "A F. U."
Stonekeep
System Shock
Talisman
Terra Nova - Strike Force Cent.
Thunderscape
Time Gate 1: Knights Chase
Touché - 5. Musketier
Torin's Passage
Ultima 8 - Pagan
Urban Runner
Vollgas (Full Throttle)
Warhammer
Woodruff and the Schnibble...
Zork: Nemesis

Sammelhefte:
Alone in the Dark 1 bis 3
Eye of the Beholder 1 bis 3
Goblins 1 bis 3
Ishar 1 bis 3
King's Quest 1 bis 6
Legend of Kyrandia 1 bis 3
Leisure Suit Larry 1 bis 6
LucasArts Top Adventures
(Indy4,Monkey2,Maniac 1&2)

LucasArts Classic Adventur.
(Indy 3, Loom, Monkey 1, Maniac Ma.1,Zak McKracken)
Might & Magic 3 bis 5
Police Quest 1 bis 4
Simon the Sorcerer 1 und 2
Space Quest 1 bis 5
Star Trek 1 und 2
Ultima 7-Teil 1&2 + Forge o.V.
Ultima Underworld 1 und 2
Warcraft 1 und 2
Wing Commander 3 und 4
Wizardry 6 und 7

Orginallösungen (je 24,80)
Biing! (PC & AM) (19,95 DM)
DSA 1 - Schicksalsklinge
DSA 2 - Sternenschweif
DSA 3 - Schatten über Riva
Druidenzirkel
Magic Carpet 1 und 2

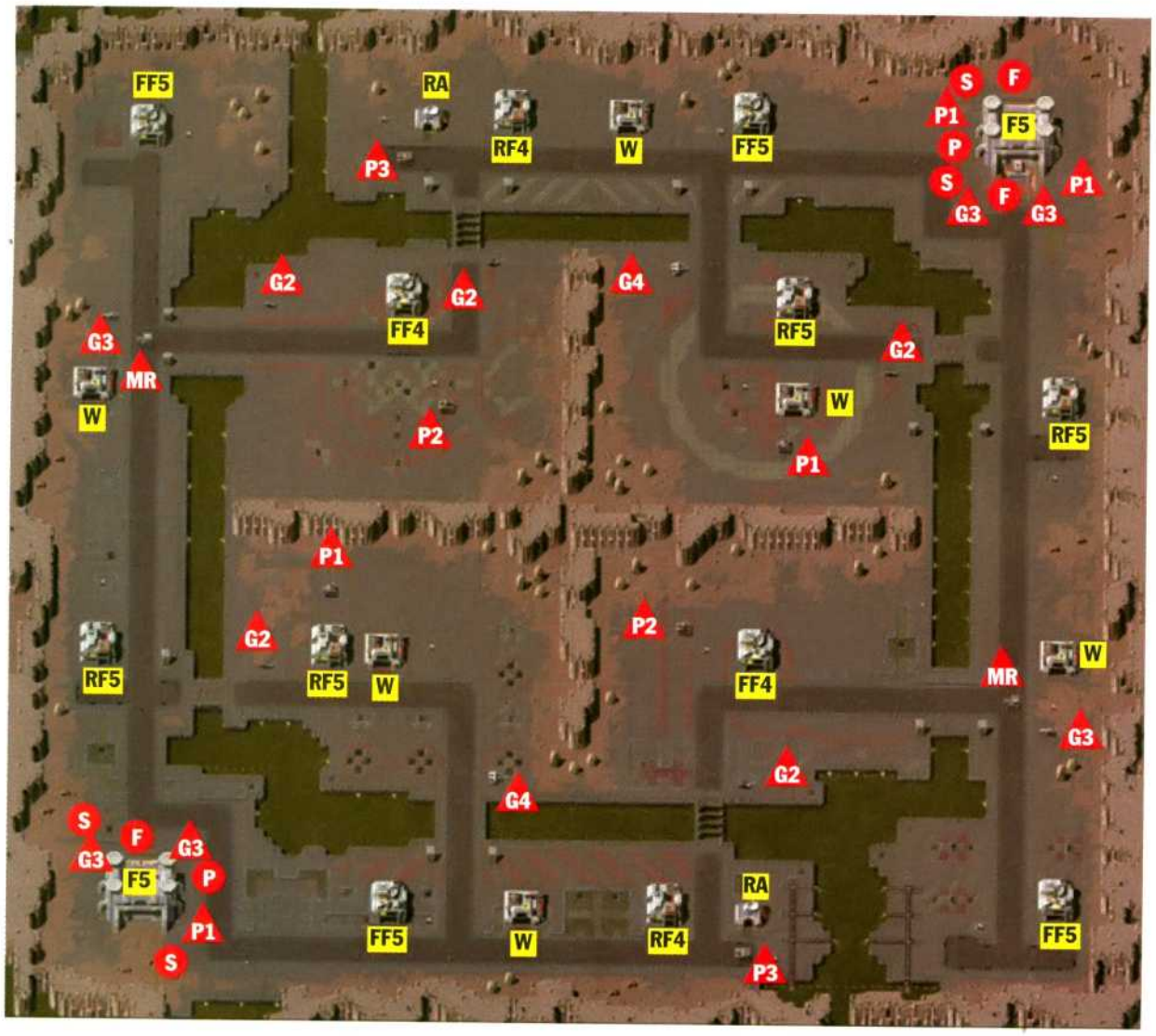
Auf einen Blick:

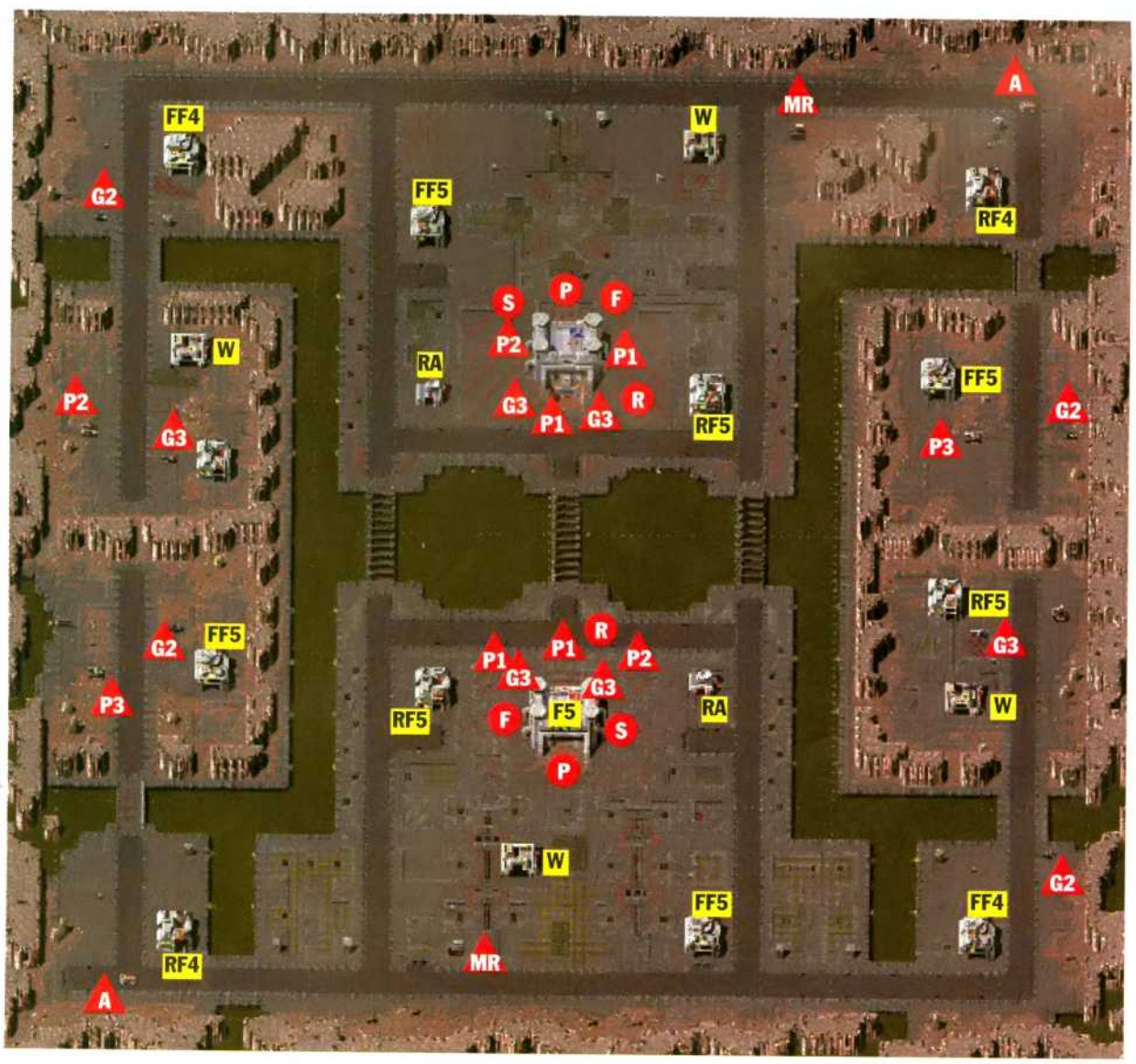
- Karte: Stadt 1
- Karte: Stadt 2
- Allgemeine Tips

fragt. Während ein Trupp das Feuer auf sich lenkt, greift ein zweiter das Geschütz an. Besonders Howitzer geben so leichte Ziele ab. Stationäre Raketenwerfer verfügen über eine höhere Feuerfrequenz. Hier sollte man auf alle Fälle noch eine dritte Robotereinheit in die Schlacht werfen. Als Angreifer erfüllen Schützen und Psychos Ihre Arbeit perfekt. Kämpfer und Pyros sind widerstandsfähige Lockvögel und verfügen über Waffen, die ordentlich Schaden anrichten.

10. Gerade in knappen Schlachten rentiert es sich oft, ein Opfer zu bringen. Nicht um in den metallischen Eingeweiden des Roboters die Zukunft zu lesen oder den Himmel gnädig zu stimmen. Nein, es soll einfach nur der Gegner abgelenkt werden. Nehmen Sie also entbehrliche Einheiten, wie zum Beispiel ein paar Krieger, einen Jeep oder Kran. Bewegen Sie dieses Kanonenfutter zuerst auf den Feind zu. Sobald dieser das Feuer auf Ihre Zielscheibe eröffnet, beginnen Sie den eigentlichen Angriff. Mit etwas Glück haben Sie so nicht nur den ersten, sondern auch noch den zweiten Schuß.

11. Spielen Sie sehr offensiv. Für gewöhnlich gibt es keine zusammenhängende Front, sondern zwei bis vier kleine Fronten. Haben Sie an einer dieser Teilfronten eine Überlegenheit, greifen Sie an. Achten Sie dabei aber auf den Nachschub Ihres Gegners. Schließlich muß dieser Nachschub irgendwo herkommen. Vielleicht sind dafür andere Frontabschnitte schwächer. Ihren Angriff sollten Sie immer in kleinen Schritten koordinieren. Sollte nämlich dann Ihre Aufmerksamkeit an anderer Position erforderlich sein, können Sie jederzeit Ihren Vormarsch kurz unterbrechen.





Alexander Geltenpoth

Das einzige Adventure mit Groove!

Nunk Town ist in Aufruhr. Schon wieder läßt der mächtigste Mann der Stadt, Graf Voiddospunk, eine Razzia in den Musikclubs durchführen und sämtliche Platten einkassieren. Auch Moses Viders weiß, was das bedeutet: Der Graf, dieser Mann, von dem es heißt, daß er niemals tanzt, wird einen seiner berühmt-berüchtigten DJ-Wettkämpfe veranstalten. Diesmal nimmt Moses die Herausforderung an. Noch nie hat jemand den Mann des Grafen, den mysteriösen Sir Noise, bisher besiegt. Aber Moses ist sich sicher: Unter all den Scheiben, die der Graf zusammengerafft hat, muß es ihn geben – den ULTIMATE MIX! Doch, wo ist das geheime Lager des Grafen? Und wie kommt Moses hinein? Dieser Sound, und der Sieg wäre ihm sicher. Funky Utopia, One Nation Under a Groove!

- Ca 200 MB Animationen und AVIs
- Große Adventure-Umwelt mit unterschiedlichen Musikclubs, Straßenschluchten, Wohnräumen
- Icongeführte Gespräche mit diversen Charakteren
- Knifflige Rätsel und Ingames, Objekt-Inventory
- Ausgezeichnete SVGA-Grafiken von FILIPS, dem Zeichner des Original-Comics (erschienen im alpha-comic verlag, Nürnberg)
- Über 20 Minuten speziell für Ultimate Mix komponierte Musik in CD-Qualität von Axel Kroell (Komponist & Produzent), Arthur Baker (Co-Produzent), Featuring: Kurtis Blow, Afrika Bambaataa, Grandmaster Flash, Mele Mel, ILL Breed, Sharissa Dawes u.a.
- On-Screen-Text und Handbuch in Deutsch

CD-ROM-Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 05 523/5 65 10, Fax. 05 523/6 47 94

P&C 1996 Marlboro Music is a Division of IDE International Design & Entertainment GmbH, All rights reserved.

GENE WARS

Wieder einmal stellt Bullfrog unter Beweis, daß man selbst im derzeit wohl umkämpftesten Genre der Echtzeit-Strategiespiele noch etwas Neues auf die Beine stellen kann. Bei Gene Wars gehen abenteuerliche Mutationen aufeinander los, die Sie auch noch selbst kreieren müssen. In unseren Tutorial-Tips erfahren Sie, wie Sie am effektivsten Kreaturen erschaffen und welche Strategien in den Leveln Erfolg haben werden.

Auf einen Blick:

- **Welches Tierchen macht was?**
- **Das Muli**
- **Die Krabbe**
- **Der Vogel**

Bei den bisher einschlägig bekannten Vertretern des Genres können Sie damit rechnen, daß die Lebenserwartung Ihrer Soldaten sehr schnell abnimmt, sobald sich der Feind nähert. Solange dies nicht der Fall ist, führen Sie ein relativ unbeschwertes Leben. Der Aufbau einer Armee ist somit eine reine Kostenfrage: Wer Geld und Rohstoffe hat, kann mehr Soldaten rekrutieren und wird auch den Krieg gewinnen. Wer nur Rohstoffe hat, ist ausschließlich begehrenswertes Ziel feindlicher Eroberungsgelüste und steht dem Widersacher wehrlos gegenüber. Nicht so bei Gene Wars. Hier gibt es kein Geld mehr; es dreht sich alles nur noch um den Universalrohstoff Goop, eine Kohlenstoffverbindung, die sowohl aus dem Erdreich als auch aus Pflanzen und Tierkadavern zu gewinnen ist. Aus Goop werden die Gebäude hergestellt, die Sie in Ihrer Basis benötigen. Aus Goop werden aber vor allem die Kreaturen in Ihrem Gen-Labor „zusammengemixt", um die es in diesem Spiel geht. Zu Beginn einer jeden Mission sind Sie im Besitz einer ausreichenden Menge diese Stoffes, um die Basiseinrichtungen (Abraumbagger, Energieverteiler, Photonenfänger, Genlabor 1) aufzubauen und einige Mulis und Krabben zu produzieren. Eigentlich brauchen Sie jetzt nur noch Zeit, denn im Gegensatz zu anderen Spielen baut sich Ihre Armee nun (fast) von alleine auf! Sofern etwas Gebüsch oder Wald in der Nähe ist und Ihr(e) Wärter ihr Handwerk verstehen, können Sie in kürzester Zeit über eine ansehnliche Streitmacht gebieten. Ein weiterer Vorteil besteht zweifellos darin, daß die Geschöpfe untereinander vollkommen kompatibel sind, Sie also die abenteuerlichsten Kreuzungen erzeugen können. Soweit zu den guten Nachrichten.

Leider segnen Ihre Kreationen nämlich erstaunlich schnell das Zeitliche. Während ihrer kurzen Lebensspanne haben sie die unangenehme Eigenart, ganze Landstriche kahlzufressen, so daß der Botaniker bis kurz vor dem Kollaps wie ein Verrückter anpflanzen muß, bis ihm die Saat ausgeht. Mit anderen Worten: die bisherige Strategie, in Ruhe eine mächtige Armee aufzubauen, um dann mit aller Macht auf den Feind loszugehen, funktioniert hier nicht. Vielmehr besteht die Kunst darin, genau die Sorte Tier zur Verfügung zu haben, die momentan gebraucht wird, um die akut anliegenden Probleme zu lösen. Daher zunächst die entscheidende Frage:

BILDER AUS DEM INTRO UND DEN ZWISCHENSEQUENZEN. MIT IHREM RAUMSCHIFF STARTEN SIE ZU EINEM NEUEN PLANETEN. BALD WIRD DIE MUTANTENSCHLACHT MIT HILFE DER GENMANIPULATION IHREN FORTGANG IM NÄCHSTEN SZENARIO NEHMEN.

Welches Tierchen macht was?

Das Muli

In den meisten Szenarien, bei denen es um den Aufbau einer Basis geht, werden Sie nicht umhinkommen, die Wald- bzw. Buschbestände zur Goop-Produktion heranzuziehen, da die im Erdreich vorkommenden Bestände meist recht schnell abgebaut sind. Für diese

Fälle brauchen Sie vor allem das Muli, welches sich als zähes und starkes Universalarbeitstier erweist. Zunächst kann das Muli nur beißen. Sobald es aber einmal durch einen Obelisken gelaufen ist, lernt es, mit den Hinterhufen auszuschlagen, was so manchen Feind im Wortsinn zurückwerfen wird. Trotzdem ist das Grautier nur bedingt für Kämpfe geeignet.

Die Krabbe

Sobald es darum geht, Upgrades an den Gebäuden durchzuführen, muß die Krabbe her. Erst dann können Sie ein Sägewerk bauen. Die Krabbe schleppt die Erzeugnisse dieser Einrichtung zu Ihrem Ingenieur, der dann in der Lage ist, eine Gebäudeaufwertung durchzuführen. Ist ein Gebäude durch einen Angriff beschädigt worden, kann es durch eine Krabbe repariert werden.

Die Krabbe ist auch ein guter Saboteur. Sobald sie an ein feindliches Gebäude herankommt, ist dieses schon so gut wie zerstört. Da sie auch schwimmen kann, ist sie ebenso zu Einsätzen gegen Feinde auf Inseln heranzuziehen. Allerdings ist der Schalenkamerad recht langsam. Läßt man ihm die himmlischen Segnungen zuteil werden, erhält er eine besondere Resistenz gegen Lähmungsstrahlen.

Der Vogel

Klar, er kann fliegen und empfiehlt sich schon deshalb als Aufklärer. Er ist wesentlich schneller und auch gescheiter als eine Krabbe, was schon darauf hindeutet, daß eine Kreuzung aus diesen recht vorteilhaft sein wird. Als Angriffstier ist der Vogel allenfalls in großen Massen einzusetzen.

Das ändert sich recht schnell, so-

OBEN: ZU BEGINN LANDEN SIE AUF DER NOCH UNBERÜHRTEN PLANETENOBERFLÄCHE. UNTEN: DANACH MÜSSEN DIE ERSTEN EINRICHTUNGEN VOM INGENIEUR MIT STROM VERSORGT WERDEN.

Mail Order Fun! Tel./Fax: 0511-3632987

Hard- & Software-Versand Torsten Graf, Arnswaldtstr. 29, 30159 Hannover

Afterlife DA 73,50
Bad Mojo DV 69,50
Command & Conquer DV 83,50
Descent 2 DV 82,50
Diablo DV 86,00
Die Siedler 2 DV 69,50
Elisabeth I. DV 86,00
Fugger 2 DV 81,00
F1 Grand Prix 2 DV 101,00
Hugo 3 DV 60,50
[redacted]
Rätsel d. Meister Lu DV 78,00
Time Commando DV 77,00
Warcraft 2 DV 81,50
Wing Commander 4 DV 81,50
'Z' DV 73,00

Komplette Preisliste (Hard & Soft) kostenlos!

Bestellung schriftl. per Tel. o. Fax 24h. Versand gg. VK (Scheck, Überweisung a. Kto. 4431813 01, Deutsche Bank Hannover, BLZ 250 700 70) + 6 DM, per NN +9 DM zzgl. 3 DM Zahlkarte. Ab 250 DM versandkostenfrei.

Sagenhafter Preis!

Die PC ACTION mit CD-ROM kostet monatlich nur sensationelle:

7,50 DM

Rolfs-Versand-Handel

Neu **Telefon: 02 14/40 25 82** Neu
Telefax: 02 14/4 77 15

T-Online eMailadresse **021447715-0001 @t-online.de**
CompuServe: **101675,356 oder 101675.356 @compuserve.com**

Hunderte von Software-Spieltitel im Angebot, fragen Sie nach!
Wir erweitern täglich unser Sortiment!
Viel Spaß wünscht Ihnen der Rolfs-Versand-Handel.

AH-Longbow	DV	98,95	Command & Conquer Mission		28,-
Alexander (WIN 95)	EV	83,-	Command Aces of the Deep		99,-
Anciet Empires	DV	99,95	Conqueror ad 1086	DV	99,95
Absolute Zero	DV	82,95	Crusader - No Regret	DV	74,95
ABUSE	DV	84,-	Crusader - No Remorse	DV	88,-
Alien Odyssey	DV	88,-	Cybermage-Darklight A.	DV	88,-
Aliens	DV	88,-	Cyberspeed	DV	75,-
Alone in the Dark 3	DV	99,95	Dungeon Keeper	DV	88,-
Alone in the Dark Tr.	DV	95,95	Die Gr. Schlacht i. d. Ard.	DV	79,95
Angel Devoid F.o.t.E.	DA	88,-	Die Gr. Schlacht v. Get.	DV	99,95
Apache Longbow	DV	79,95	Die Fugger 2	DV	99,-
Aussault Rigs	DA	94,95	Die Siedler 2	DV	74,95
Asterix - die grosse Reise	DV	79,95	Die Höhlenwelt Saga	DV	99,-
Battle Cruiser 3000 AD	DV	92,95	Dime City	DV	88,-
Battle Race	DA	92,95	Dogz	DV	29,95
Bad Day on Midway	DA	95,95	Die Schlümpfe	DV	69,95
Baryon	DA	79,95	Die Schatzinsel	DV	64,95
Battles in Time	DA	84,95	Fifa Soccer 95		49,95
Capitalism	DA	79,95	Fritz 3 Schach		69,95
Civilization 2	DV	86,-	Flight Simulator Toolkit		34,95
Chronomaster	DA	88,-	Formel 1 Manager 96		99,95
Chaos Control		74,95	Gene Wars	DV	84,95
Chronicles of the Sword dt.		74,95	Golden Gate Killer	DV	89,95
Chronicles of the Sword engl.		74,94	Magic Carpet Plus		69,95
Chronomaster		79,95	Megapack 4 (10 Vollversionen)		129,95
Comix Zone 2		59,95	Panzer General 2 - Windows		66,-
Cyberia 2		88,-	Steel Phanters		86,-
Command & Conquer 1-Tiber.		99,-	Star Rangers		79,95
Command & Conquer 2		88,95	Syndicate Wars	DV	94,95
			Tailchaser		69,95
			Z CD-Rom		78,95

Bestellungen erfolgen mit dem Postversand per – Nachnahme. Bei Bestellung ab 150,- DM entfallen die Versandkosten. Unter 150,- DM berechnen wir 9,- DM Versandkosten. Kataloge kostenlos. Druckfehler und Irrtümer, Beschaffenheit und Produktausstattung behalten wir uns vor.

Auf einen Blick:

- Der Frosch
- Der Dino
- Die wichtigsten Kreuzungen
- Die Mulokrabbe
- Der Mulivogel
- Der Krabbenvogel
- Das Dinomuli
- Der Froschvogel
- Der Basisaufbau
- Das Bodenteam

bald auch er durch den Obelisken flattern durfte. Dann hat er nämlich einen mörderischen Sturzflugangriff im Repertoire, mit dem er selbst die stärkste angreifende Krabbe in kürzester Zeit knackt. Solange Sie also Ihr Genlabor nicht zur Stufe 2 aufrüsten können, ist der Sturzflugvogel ganz gut in der Basisverteidigung.

Der Frosch

Durch sein Gehüpfe ist er recht schnell, kann also als erster Aufklärer der näheren Basisumgebung herangezogen werden. Bedenken Sie aber, daß Ihr Hüpferling recht schwach und fast wehrlos ist. Nach dem Obelisken lernt er einen „Spuckangriff". Er vergiftet sein Opfer aus einiger Distanz und greift erst dann an. Naja!

Der Dino

Stark, schnell und blöd. Der Saurier wird erst sehr spät, so um den Level 20 herum, als Promenadenmischung (Dinomuli) erscheinen und muß zunächst zur Reinrasse herangezüchtet werden. Durch seine Schnelligkeit und seine Stärke wird er dann allerdings zum gefährlichsten Angreifer, dem aber leider recht schnell die Puste ausgeht. Sehr empfindlich gegen Lähmungsstrahlen und unverträglich mit den anderen Rassen, ist der Dino daher mit Vorsicht zu behandeln. Nach der Obeliskenkur kann er Feuer speien und somit in kurzer Zeit ganze Waldbestände vernichten.

Die wichtigsten Kreuzungen

Eine Kreuzung aus zwei Rassen vereinigt die Fähigkeiten der beiden in einem Geschöpf. Das hat mehrere Vorteile: ein Tier frißt weniger als zwei und kann auch die Arbeit von zweien erledigen bzw. die Aufgabe einer reinen Rasse wesentlich besser erfüllen. Nicht alle Kreuzungen gelangen zu großer Wichtigkeit, weshalb nachfolgend nur die besseren aufgeführt werden. Sie übernehmen jeweils die besondere (Obelisken-)Fähigkeit des Tiers, dem sie rein äußerlich gleichen.

Die Mulokrabbe

Sie kann, wie das Muli, Holz fällen, Kadaver zur Wiederaufbereitung bringen und dem Ingenieur bei Upgrades zur Hand gehen. Auch ihr Angriff gegen Einrichtungen ist sehr effizient, weshalb sie auch offensiv verwendbar ist.

Der Mulivogel

Erledigt die Aufgaben des Mulis und kann Personen transportieren, was besonders bei Inselszenarien von Vorteil ist. Beispiel: Auf Ihrer Insel ist kein Strauch, auf der nächsten wuchern die Pflanzen nur so vor sich hin. Ihr Botaniker wird vom Mulivogel dort hingebracht, erntet die Saat, kommt zurück und kann mit der Anpflanzung beginnen.

Der Krabbenvogel

Tödlich gegen Angreifer und Gebäude, da seine Klauen den Scheren der Krabbe gleichen. In Schwärmen von vier oder fünf Exemplaren eine sehr wirkungsvolle Offensiv-Truppe.

Das Dinomuli

Arbeitet wie das Muli, hat aber vom Dino die Aggressivität und den Feueratem. Daher auch als Kämpfer zu verwenden.

Der Froschvogel

Ein fliegender Frosch, der den Fernangriff beherrscht, also ein etwas wehrhafterer Aufklärer. Mehr leider nicht!

Alle anderen Kreuzungen mögen recht nett sein, hatten aber während der gesamten Kampagne keinen entscheidenden Einfluß.

Der Basisaufbau

Nachdem Ihr Bagger, ein Energieverteiler und eine Photonenfalle errichtet sind, kommt das kleine Gen-Labor an die Reihe, damit Sie einige Mulis produzieren können. Tun Sie das jedoch nicht zu früh, wenn Sie auf einer kargen Insel abgesetzt wurden. Lassen Sie Ihrem Botaniker zunächst die Möglichkeit, ein wenig Wald anzupflanzen. Anschließend wird

DAS BODENTEAM

Das Handbuch beschreibt die Eigenarten der humanoiden Rassen. Allerdings konnte während des Spiels nicht festgestellt werden, daß irgendwo große Vor- oder Nachteile entstehen, wenn Sie von der diesbezüglichen Zusammensetzung des Teams abweichen, welches Sie während der ersten fünf Missionen automatisch erhalten. Ab der sechsten Mission müssen Sie Ihr Team selbst zusammenstellen. Im Verlauf der gesamten Kampagne hat sich folgende Zusammenstellung als erfolgreich erwiesen:

- Ein Ingenieur, der auch als erster die Obeliskenförderung genießt, nach der er dann die Gebäude wesentlich schneller errichten, reparieren und abreißen kann.
- Ein Gen-Techniker zur Erforschung fremder und selbstgezüchteter Spezies. Er arbeitet besonders zu Beginn unter gefährlichen Umständen, weshalb er als zweiter durch den Obelisken gejagt wird. Anschließend kann er die Tiere wesentlich schneller erforschen. Im Notfall kann er auch mit seiner Lähmpistole bei der Verteidigung aushelfen.
- Ein Botaniker, der durch den Obelisken mehr Saatgut einsammeln und demzufolge mehr anpflanzen kann.
- Zwei Wärter, da diese als einzige über eine richtige Waffe verfügen, mit der sie angreifende Monster abschießen können. Solange Sie keine Kreaturen zur Verteidigung abstellen können, sind die beiden oft Ihr einziger Schutz, ob's den Himmlingen nun paßt oder nicht. Nach dem Obelisken können sie deutlich mehr Einfluß auf die Tiere nehmen, also schneller größere Herden heranzüchten.

UM GENÜGEND GOOP ZUM BAU IHRER MUTANTENEINHEITEN ZU ERWIRTSCHAFTEN, MUSS DIE WIEDERAUFBEREITUNGSANLAGE AN GOOPSPEICHER ANGESCHLOSSEN WERDEN.

HIN UND WIEDER BESUCHEN SIE DIE HIMMLINGE UND SEHEN NACH DEM RECHTEN.

HEINZ HARALD FRENTZEN PRÄSENTIERT

F1 Manager 96

AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN - UND IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POST

Ja, ich bestelle eine selbstlaufende Demo CD - inkl. Bonus Audio Track und Infomaterial -

COUPON

F1-MANAGER'96

gegen 3,-DM in Briefmarken.

Vorname, Nachname

Straße

PLZ, Ort

SOFTWARE 2000
STICHWORT: F1- INFOPACK
POSTFACH 110
23691 EUTIN

FEATURES:

- Alle Original-Strecken, Teams und Fahrer der aktuellen Formel 1-Saison 1996
- „On-Line" Hilfefunktion auf allen Spielbildschirmen
- Variable Schwierigkeitsabstufungen für Profis und Einsteiger
- Aufbau eines eigenen Rennteams oder Übernahme eines bekannten Rennstalls
- Komplexes Wirtschaftsmodell mit „Sponsoring-" und „Merchandising"- Funktionen
- Detailliertes Entwicklungs- und Forschungszentrum für den Fahrzeugentwurf
- Dreidimensionale, echtzeitberechnete Darstellung des Renngeschehens in SuperVGA
- Realistische Darstellung von Boxenstops, Ausfällen und Überholmanövern
- Kommunikation mit den Fahrern während der Rennen
- Soundtrack von CD

EIN OFFIZIELLES PRODUKT DER FIA-FORMEL 1 - WELTMEISTERSCHAFT • Lizensiert durch FOCA an Fuji Television © 1996 SOFTWARE 2000

Auf einen Blick:

- **Grundsätzliche Strategien und Taktiken**
- **Levelkarten der ersten sechs Maps**

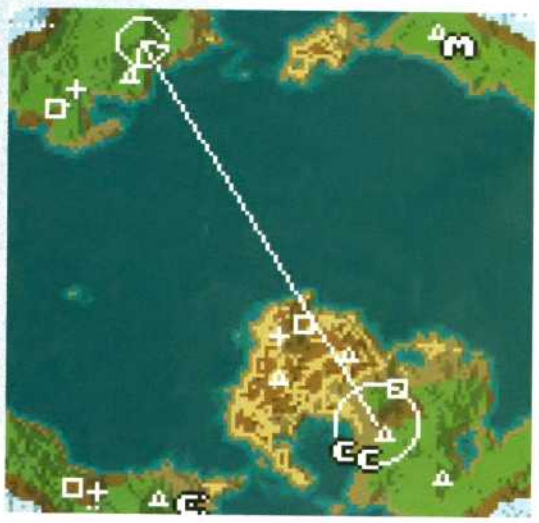
dann die Recycling-Station aufgebaut. Diese Kombination wird nachfolgend als „Grundstruktur" bezeichnet. Die nächste Priorität gilt dann dem Sägewerk, damit Ihr Genlabor so schnell wie möglich zur höchsten verfügbaren Stufe ausgebaut werden kann. Alle anderen Upgrades ergeben sich dann aus den Notwendigkeiten. Der Raumhafen ist an sich überflüssig und wird nur benötigt, wenn Sie einen redundanten Spezialisten in Sicherheit bringen wollen oder aber Ersatz für einen verlorenen Spezi heranschaffen müssen. Vor dem Upgrade der Sägemühle sollten Sie eine zweite bauen, da sonst das Material ausgeht. Gleiches trifft zu, wenn Sie den Energieverteiler aufwerten wollen: Während der Bauarbeiten geht gar nichts mehr, weshalb zumindest das Sägewerk für diese Zeit einen eigenen Energieverteiler erhalten sollte. Bevor Sie in späteren Szenarien Ihre Basis durch Kanonentürme und Sicherheitsgeneratoren verstärken, sollte die Energieversorgung sichergestellt sein, da diese Gerätschaften sonst Ihren gesamten Betrieb lähmen. Bauen Sie in diesen fortgeschrittenen Stadien Windräder, da diese wesentlich effizienter sind als die Photonenfallen. Sobald Ihr Bagger mangels Rohstoffen seinen Dienst einstellt, lassen Sie ihn vom Ingenieur wieder zusammenfalten (CTRL + Linksklick auf Bagger oder sonstige Gebäude bewirken dies) und an geeigneter Stelle wieder aufbauen. Das kostet fast kein Goop, bringt jedoch ungleich mehr ein als das Pflanzenrecycling. Vorsicht: der Bagger speichert bis zu 500 Einheiten Goop. Wenn Sie ihn abreißen und keine Speicher besitzen, ist diese Menge verloren! Achten Sie deshalb auch darauf, ob er seinen Dienst einstellt, weil keine Rohstoffe mehr verfügbar sind (entsprechendes Zeichen blinkt dann über dem Bagger) oder ob er es deshalb tut, weil kein Speicherplatz mehr verfügbar ist.

Grundsätzliche Strategien und Taktiken

Um es nochmal deutlich zu sagen: Strategie ist die Hinführung zum Gefecht, Taktik die Führung im Gefecht. Da Sie sich Ihren Landeplatz nicht aussuchen können, sind Sie oft gezwungen, Ihre Basis quasi am selben Ort zu errichten. Streifen Sie zu lange auf der Suche nach einem besseren Platz herum, verschaffen Sie dem Feind, der meist zeitgleich mit Ihnen landet, einen Zeitvorsprung, der sich in der Konsequenz tödlich auswirken wird. Demzufolge können Sie meist nicht „strategisch" bei der Auswahl Ihres Standortes vorgehen. Statt dessen können Sie aber so schnell wie möglich Aufklärung betreiben. Ihr Gen-Techniker steht ohnehin meist nur herum, schicken Sie ihn also los, um zumindest das nähere Umfeld kennenzulernen. Womöglich entdeckt er auch diese und jene neue Spezies. Sobald Ihre Grundstruktur steht, sollten auch einige der Tierchen in verschiedene Richtungen ausschwärmen. Achten Sie darauf,

KARTEN DER ERSTEN SECHS LEVELS

Mit den ersten sechs Levelkarten von Gene Wars wollen wir Ihnen den Einstieg erleichtern. Wichtige Informationen wurden in die Karten eingezeichnet. Wie Sie in den anderen Szenarien vorgehen können, entnehmen Sie bitte dem Text:



++ Starposition | □ Goop-Vorkommen | △ Wald | ○ verseuchte Zone | Transfer-Zone | m Muliherde | c Krabbenherde

Hard & Software

02841-94260

Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841-942623

Händleranfragen erwünscht!

!! TOP TITEL - TOP TITEL !!

EV=Englische Version DV=Deutsche Version ML=Multi Lingual

Need for Speed Special Edition EV **54.95**

Command & Conquer 2* EV **79.95** Deutsche V. = 88.95 DM

F1 Grand Prix 2 Deutsche Version = 99.95 DM EV, PC-CDROM **69.95**

Land`s of Lore 2* DV, PC-CDROM **89.95**

Elk Moon Murder EV, PC-CDROM **74.95**

Gene Machine DV, PC-CDROM **69.95**

Zork Nemesis DV, PC-CDROM **79.95**

Bleifuß 2* DV, PC-CDROM **57.95**

Sonic CD* DV, PC-CDROM **49.95**

Lighthouse DV, PC-CDROM **89.95**

"Z"* DV, PC-CDROM **74.95**

Diablo* DV, PC-CDROM **77.95**

Tunnel B1* Nascar Racing2* DV, PC-CDROM **je 84.95**

Phantasmorgia 2* DV, PC-CDROM **84.95**

Akte Pandora* DV, PC-CDROM **79.95**

Baphomets Fluch* Toonstruck* DV, PC-CDROM **je 74.95**

Daggerfall* Discworld* DV, PC-CDROM **je 79.95**

Der Planer 2* Destruction Derby 2* DV, PC-CDROM **74.95**

Fifa Soccer 96 ML, PC-CDROM **59.95**

NBA Live 96 NHL Hockey 96 ML, PC-CDROM **je 64.95**

Hardline* DV, PC-CDROM **59.95**

Super-Speed Level für Need for Speed, Privateer, Command & Conquer, US Navy Fighter, Wing Commander 1-4 usw. **24.95**

Super-Dead Level für Warcraft 2, Command & Conquer, Hexen, Descent 1+2 usw. **13.95**

Super Pack* 3 Level CD`s bestehend aus Super-Speed, Super-Dead **39.95**

Virtua Fighter EV, PC-CDROM **74.95**

Missionforce Cyberstorm* DV, PC-CDROM **84.95**

Titel bei Drucklegung noch nicht erschienen, um Vorbestellung wird gebeten.

!! MULTIMEDIA KOMPONETEN !!

Marken-CDROM-Laufwerke

4fach Speed E-IDE, 600KB/s	99.95
6fach Speed E-IDE, 900KB/s	144.95
8fach Speed E-IDE, 1200KB/s	159.95
10fach Speed E-IDE,1500KB/s	239.95

Soundkarten / Aktivboxen

Creative Soundbl. 16 PnP	139,95
Creative Soundbl. 32 PnP	209,95
Terratec Sounds. 16/96SE	249,95
Terratec Sounds. 32/96SE	399,95
Aktivboxen 120 Watt PMPO	49.95
Aktivb. 3D-Sound 300Watt	89.95

!! SOLANGE VORRAT REICHT !!

Aces over Europe	d	19.90
Air Bucks	d	29.00
Alone in the Dark	d	24.95
Aufschwung Ost	d	29.00
Betrayel at Krondor	d	29.00
Burning Steel 4	d	39,95
Caesar 1	d	29.00
Chewy Flucht v. F5	d	29.95
Commodore 64Act.	d	33.00
Creature Shock	d	19.95
Daedlus Encounter	d	22.00
Deadline	d	39.95
Dune 2	e	29.00
F19 Stealth Fighter	d	24.95
Fade to Black	d	34.95
Flight Unlimited	d	24.95
FX-Fighter	d	24.95
Goblins 1+2	d	24.95
Hi-Octane	d	29.95
Inca	d	29.00
Indiana Jones 4	d	28.95
Inferno	d	34.00
Jurassic Park	d	24.95
Kick Off 96	d	39.95
Kings Quest 6	d	29.00
Kyrandia 3	d	19.95
Lemmings Bundle	d	29.00
Lost Eden	d	19.95
Lost in Time	d	29.00
Made in Germany	d	39.95
Maniac Karts	d	29.00
Martini Racing	d	29.00
Megarace	e	9.95
Nascar Racing	d	24.95
Panzer General 2	d	44.95
Police Quest 4	d	24.95
Pray for Death	d	39.95
Red Baron	d	24.95
Return to Zork	d	29.00
Shadow o. t. Comet	d	24.95
Shadow Worlds	d	29.00
Sim Ant Classics	d	33.00
Sim City 2000	e	29.95
Sim Earth Classics	d	33.00
Simon t. Sorcerer 2	e	39.95
Space Quest 4	d	29.00
Star Treck 2	d	24.95
TFX	d	29.00
Top Gun Fire at Will	d	39.95
US Navy Fighters	e	29.95
World Soccer	d	33.00

!! HARDWARE-SCHNÄPPCHEN !!

Fax-Modem 14.4 extern	59,95
CD-Rohlinge	15.95
CD Leerhüllen einfach (10er Pack)	5.95

4MBPS/2 Simm -60ns	44.95
8MB PS/2 Simm -60ns	79.95
16MB PS/2 Simm -60ns	179.95

!! FINANZIERUNGS-ANGEBOTE !!

V. Reality Helm VFX1
Virtuelle Realität auf Ihren PC hautnah und unglaublich echt. Einsetzbar ab 486er PC-Systemen mit nahezu jeder Software. Inkl. 3D-VOS-Head Tracker,Cyberpuck,Mikro,3D-Stereokop Display, Magic Carpet, Decsent.
Barpreis 1599.- **24 x 75,-** = 1800 ,- DM

ELSA Victory 3D
Die Ultimative 3D/2D Spielekarte. 64 Bit-Grafikpower für Win95 mit S3 VIRGE Proz. PCI Bus. 3D Beschleuniger für die neusten Games unter Dos/Windows.2MB EDO Ram aufrüstbar Aufschlag 4MB. inkl. Game`s CD.
Barpreis 379.- **12 x 35,-** = 420 ,- DM

Cardex Genesis 3D
Baugleich mit Elsa Victory 3D.
Die Ultimative 3D/2D Spielekarte. 64 Bit-Grafikpower S3 VIRGE Proz.PCI Bus. 3D Beschleuniger für die neusten Games 2/4MB EDO Ram incl. Nascar Racing.
Barpreis 299.- **12 x 26,-** = 312 ,- DM

2/4 fach CD-Writer
Yamaha oder Grundig internes Laufwerk mit SCSI Schnittstelle, 4-fache Geschwindigkeit beim Lesen und 2-fache beim Schreiben. incl. CD-Recording Software Gear-MM.
Barpreis 899.- **12 x 84,-** = 1008 ,- DM

Sony PlayStation
Die ultimative 32Bit Spielekonsole. Mit Super Grafik und Wahnsinns Spielvergnügen.**inkl Adidas Soccer.**
Barpreis 499.- **12 x 45,-** = 540 ,- DM

DEMO VIDEO`S
Fordern Sie noch Heute unsere aktuellen Demovideo`s zur N64 oder Playstation Konsole an. **je 29.95**

Pentium133/1GB/CD
130MHz,1GB HD, 6fach CDROM, 8MB RAM. ATI MACH64(1MB), 256KB Cache PBurst, Windows 95, Corel Draw 5.0, Word 7, Exel 7, Photo Works, Calamus,Star Office, Accent E. Musik Maker,T-Online,Home Controll, uvm.
Barpreis 1899.- **24 x 88,-** = 2112 ,- DM

Pentium166/1GB/CD
166MHz,1GB HD, 6fach CDROM, 8MB RAM. ATI MACH64(1MB), 256KB Cache PBurst, Windows 95, Corel Draw 5.0, Word 7, Exel 7, Photo Works, Calamus,Star Office, Accent E. Musik Maker,T-Online,Home Controll, uvm.
Barpreis 2299.- **36 x 77,-** = 2772 ,- DM

Pentium200/1GB/CD
200MHz,1GB HD, 6fach CDROM, 8MB RAM. ATI MACH64(1MB), 256KB Cache PBurst, Windows 95, Corel Draw 5.0, Word 7, Exel 7, Photo Works, Calamus,Star Office, Accent E. Musik Maker,T-Online,Home Controll, uvm.
Barpreis 2449.- **36 x 82,-** = 2952 ,- DM

P-133MHz Bundle
133MHz,1.2GB HD, 8fach CDROM, 8MB, ATI MACH64(1MB), 256KB Cache PBurst, 15" SVGA Monitor, Drucker HP Deskjet 850, Windows 95, Corel Draw 5.0, Word 7, Exel 7, Photo Works, Calamus, Star Office uvm.
Barpreis 2999.- **36 x 99,-** = 3564 ,- DM

NINTENDO 64
Vergessen Sie alle was Sie bisher an Echtzeit Grafik gesehen haben. Die 64Bit Wunderkonsole incl. Mario 64 barndheiß importiert aus Japan.
Demovideo für 29.95DM erhältlich.
Barpreis 1199.- **24 x 56,-** = 1344 ,- DM

Finanzierung ab 300,- DM möglich. Effektiver Jahreszins = 12.9%

!!!!! Vorbestellungen werden mit Überraschungs-CD belohnt !!!!!

MLC GmbH, Express-Versand
02841-94260

Bestellannahme.: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr
Sa: 10.00 - 14.00 Uhr
Ladenverkauf: MLC, Im Wallzentrum, 47441 Moers

Es gelten unsere AGB`s die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.

** Finanzierung über unsere Partnerbank mit effektivem Jahreszins von 12.
Irrtümer und Preisländerungen vorbehalten.

Auf einen Blick:
- **Nicht zu schnell**
- **Die Szenarien**
- **Level 1-14**

aus welcher Richtung die ersten Angriffe kommen, und schicken Sie anschließend zwei, drei Krabben dorthin. Womöglich ist der Feindstützpunkt nicht fern, und die Krabben können nach dessen Erkundung sofort die wichtigsten Einrichtungen zerstören. Meistens ist es jedoch so, daß der Feind den besseren Standort hat und wesentlich schneller mit seinem Basisaufbau vorankommt. Deshalb wird es sehr schwer für Sie, Ihre Basis aufzubauen, da Sie fortwährend angegriffen werden. Aus diesem Grunde werden Sie womöglich die nächste Taktik bevorzugen, obwohl sie, nach den Regeln der Himmlinge, streng illegal ist: versuchen Sie, sofort nach der Landung den Feind zu finden, was kein Problem ist, sofern Sie nicht auf einer Insel festgenagelt sind. Sobald Sie sein Camp gefunden haben, lassen Sie Ihren Ingenieur die Einrichtungen per CTRL+LINKSKLICK zusammenlegen und einstecken. Das bringt Ihnen zusätzliche Goop-Vorräte. Tun Sie das so lange, bis das feindliche Team aufhört, neue Gebäude zu errichten, und fangen Sie dann mit Ihrem Basisaufbau an derselben Stelle an. Wenn Sie dabei das „BAD-O-METER" oben rechts auf dem Bildschirm betrachten, werden Sie feststellen, daß es bereits rot blinkt. Das bedeutet, daß Ihnen die Himmlinge alles in Schutt und Asche legen werden, was meistens das vorzeitige Ende bedeutet. Deshalb sollte zeitgleich mit der Sabotagetätigkeit Ihres Ingenieurs der Botaniker schon mal ein wenig Wald pflanzen; das bringt einige Pluspunkte. Noch besser ist es, wenn der Ingenieur nach Abriß einer Feindeinrichtung sofort beginnt, eine eigene zu errichten. Wenn der Feind ein neues Gebäude baut, können Sie den Ingenieur von der Baustelle abziehen und dieses Vorhaben vereiteln. Auf diese Weise schlagen Sie einige Fliegen mit einer Klappe: Durch die Errichtung eigener Gebäude drängen Sie den Feind langsam ab; Sie sammeln Pluspunkte und kompensieren die schlechten Taten wesentlich schneller; wenn der Feind am Ende ist, steht Ihre Basis fast schon vollständig. Sie werden sehen, daß Sie nun mit den ersten Kreaturen recht schnell wieder in den grünen Bereich kommen, was bedeutet, daß alle Sünden vergeben sind.

In der folgenden Besprechung der Einzelszenarien wird weitgehend von dieser Taktik Gebrauch gemacht, sofern sie durchführbar ist. Natürlich können Sie es auch auf „die ehrliche Weise" versuchen, was jedoch ungleich härter ist.

Nicht zu schnell!

Nachdem Sie, egal auf welche Weise, für Ruhe gesorgt haben, sollten Sie das Szenario nicht schnellstmöglich beenden. Beachten Sie den Balken über dem „Bad-o-Meter", der den Erfüllungsgrad aufzeigt. Nutzen Sie die Zeit, um Ihre Kreaturen und daraus stammende Kreuzungen weitestgehend zu erforschen. Mit dem Labor der Stufe 1 geht das bis 50%, mit dem der zweiten Stufe bis 75% und erst mit dem letzten Upgrade auf Level 3 bis 100%. Je mehr eine Kreatur erforscht wurde, desto größer und stärker wird sie. Zunächst werden Sie etwas Glück bei der Züchtung benötigen; ab 20% Erforschungsgrad besteht jedoch schon eine gute Chance, das neue Tier im Labor zu produzieren und so die Forschung schnellstmöglich bis zum Maximum voranzutreiben. Nachdem der Feind bereits am Ende ist, können Sie sich darauf beschränken, nur noch Gutes zu tun, was mit zahlreichen Obelisken belohnt wird. So können Sie Ihre Mannschaft und Ihre Viecher recht schnell zu höheren Fähigkeiten führen. Sobald die Nachricht „Level erfüllt, drücken Sie Enter" erscheint, wird Ihr Gen-Techniker nichts mehr erforschen, und Ihre weiteren Bemühungen werden nicht mehr mit Obelisken belohnt.

Die Szenarien

Level 1 - 5

Die ersten fünf Levels sind reine Trainingsszenarien. Sie erhalten ein vorgegebenes Team, das recht einfache Aufgaben zu erfüllen hat. Wichtig ist nur, daß Ihr Gen-Techniker die Mulis und die Krabben erforscht und womöglich auch schon die Kreuzungen aus den beiden. Zum Einstieg liefern wir Ihnen dennoch die Levelmaps der ersten sechs Szenarien.

Level 6

Nun müssen Sie erstmals Ihr Team selbst zusammenstellen. Gehen Sie dabei vor, wie oben beschrieben. Ansonsten bietet dieser Level keine großen Herausforderungen. Bewegen Sie das Team etwas, finden Sie einen guten Platz und bauen Sie Ihre Basis.

Level 7

Hier müssen Sie ohne den Gen-Techniker und ohne den Ingenieur auskommen. Züchten Sie aus dem vorhandenen Bestand soviel wie möglich und lassen Sie Ihren Botaniker Wälder pflanzen.

Level 8

Nun haben Sie erstmals Gelegenheit, die Feindbasis (in der Nähe des Landepunktes) mit der oben geschilderten Taktik einzunehmen. Bauen Sie an gleicher Stelle Ihre Basis auf und erfüllen Sie in Ruhe Ihren Auftrag.

OBEN: NACH JEDER BEWÄLTIGTEN KARTE ERHALTEN SIE EINE EINSCHÄTZUNG IHRER LEISTUNG UND STATISTIKEN. UNTEN: MIT EINEM LICHTSTRAHL WERDEN FÜR ZUCHT UND PFLANZUNG BESTIMMTE GEBIETE ZUGEWIESEN.

VOR DEM SPRUNG ZU EINEM NEUEN PLANETEN ERHALTEN SIE VON DEN HIMMLINGEN EINE EXAKTE AUFGABENBESCHREIBUNG.

Level 9
siehe Level 8!

Level 10
Sie finden bereits eine eigene Basis vor, werden aber von zahlreichen „neutralen" Kreaturen und wenig später von den Grünen des Feindes andauernd angegriffen. Beachten Sie, daß einige der neutralen Angreifer Vögel sind, die Sie jetzt erforschen können. Vergessen Sie die gegebene Basis! Etwas nordwestlich davon steht der Feind. Erobern Sie seine Gebäude und stellen Sie an eben dieser Stelle Ihre auf.

Level 11
Auch dieser Level entspricht den drei vorangegangenen, nur daß diesmal zwei feindliche Teams zu beseitigen sind. Nutzen Sie die Zeit, um die Mulis und die Krabben mit den Vögeln zu kreuzen und die Ergebnisse zu erforschen. Der Krabben- und der Mulivogel sind mit die wichtigsten Geschöpfe des Spiels!

Level 12
Überleben Sie, bis Ihr Raumschiff eintrifft. Bewegen Sie Ihre Spezialisten nach NO, nachdem Sie die neutralen Angreifer mit Ihrem Bestand an Tieren bekämpft haben.

Level 13
Sie befinden sich auf einer Insel und müssen den Feind ausschalten. Dieser hat seine Basis auf einer anderen Insel, im SW der Ihren. Produzieren Sie einige Krabben, die Sie ihm auf den Hals hetzen. Lassen Sie womöglich ein unwichtiges Teil seiner Basis stehen und nutzen Sie die Zeit, um Ihre Tiere weiter zu erforschen. Der Level ist gewonnen, wenn alle Gebäude des Feindes vernichtet sind.

Level 14
Der erste richtige Streß-Level, womöglich der härteste im Spiel. Der Feind verfügt von Beginn an über eine voll ausgebaute Basis, ist Ihnen also weit überlegen.

SICHEREHEITSGENERATOREN WERDEN AM BESTEN EINGESETZT, UM EINE DEFENSIVES ENERGIEFELD AUFZUBAUEN.

Der einzige Ort, an dem Sie Ihre Basis errichten können, liegt neben der Zone, die es zu besiedeln gilt, östlich Ihres Landeplatzes. Versuchen Sie's ruhig; wenn Sie es schaffen zu überleben, sind Sie wirklich gut. Wenn Sie sich jedoch viel Frust ersparen wollen, verfahren Sie wie folgt: Lassen Sie Ihren Gen-Mann

JETZT

Ausgabe 10/96

jetzt im Handel

erhältlich oder

gleich bestellen!

NACHBESTELLEN!

08/96

09/96

10/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ **PC GAMES CD-ROM 08/96** „Zak McKracken"	**zu DM 19,80**	
❒ **PC GAMES CD-ROM 09/96** „Pizza Connection"	**zu DM 19,80**	
❒ **PC GAMES Plus 10/96** „Slipstream 5000"	**zu DM 19,80**	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Auf einen Blick:
- **Level 15-24**

zunächst die Frösche erforschen, die hier herumspringen. Ihr Botaniker kann im Osten neue Pflanzen kennenlernen und sollte die Zeit nutzen, ein wenig westlich Ihres Platzes die dort wachsenden Gebüsche zu vermehren. Nach einiger Zeit hören Sie dann die Meldung, daß die Ansiedlungszone (wird durch das kleine Raumschiff beleuchtet) auf Ihrer Insel ausgelastet ist, kurz darauf ertönt eine ähnliche Meldung. Nun erst sollten Sie mit dem Basisaufbau beginnen, da Sie der Feind, der auf einer Insel westlich der Ihren ist, nun nicht mehr so stark belästigen wird. Züchten Sie nun ein Dutzend Krabbenvögel und Mulokrabben, um die Feindbasis zu zerstören. Nutzen Sie wieder die Zeit, um die Frösche und eventuelle Kreuzungen zu studieren.

Level 15
Hier landen Sie mit einem Ingenieur, der Rest des Teams besteht aus Wärtern. Sie werden von Dinos angegriffen, die von den Wärtern abgeschossen werden (CTRL+Linksklick). Sobald der Ingenieur das letzte Gebäude eingepackt hat, ist der Level gewonnen. Keine Angst, hier kommen die Himmlinge nicht, wenn Sie schnell genug vorgehen.

Level 16
Die zu zerstörende Basis befindet sich etwas westlich. Ein Kinderspiel!

Level 17
Erfüllen Sie Ihren Auftrag in Ruhe, nachdem Sie zwei feindliche Basen ausgeschaltet haben. Eine davon befindet sich westlich, die andere im Süden Ihres Landeplatzes.

Level 18
Hier befindet sich ein Camp etwas im NW. Das sollte sofort genommen werden. Das andere ist auf einer Insel im Norden.

Level 19
Ein Camp westlich Ihres Landeplatzes ausschalten, danach in Ruhe weiter vorgehen.

Level 20
Begeben Sie sich sofort von Ihrem Landepunkt etwas nach SW und dann nach Süden. Dort befindet sich eine sehr große Feindeinrichtung, die, wenn Sie schnell genug waren, noch nicht in Betrieb genommen wurde. Beschränken Sie sich jetzt darauf, die Verteilerstation und das Genlabor zu zerstören, ehe Sie anschließend zu Ihrem Landepunkt zurückkehren und etwas westlich davon Ihr Camp errichten. Das andere Feindlager befindet sich östlich des Ihren. Schicken Sie baldmöglichst starke Krabbenverbände dort hin, um die wichtigsten Einrichtungen zu zerstören. Später entsenden Sie ein Geschwader Krabbenvögel zu dem ersten Camp im Süden, wo wahrscheinlich wieder Aktionen entstanden sind, die Sie nun unterbinden. Anschließend ist Ruhe, die Sie nutzen, um das Dinomuli, dem Sie gleich nach der Landung begegnen, weiter zu erforschen und gegebenenfalls bereits jetzt den ersten reinrassigen Dino erzeugen.

Level 21
Sie erhalten eine recht gut ausgestattete Basis, die Sie mit Zähnen und Klauen gegen Angreifer verteidigen. Sobald Sie etwas Luft haben, gehen Sie zum Gegenangriff über.

OBEN: EINE BASIS IN IHREN ANFÄNGEN. DER BAGGER, DIE VERTEILERSTATION UND EINE PHOTONENFALLE ZUR ENERGIEGEWINNUNG SIND IMMER DIE ERSTEN EINRICHTUNGEN, DIE GEBAUT WERDEN MÜSSEN. UNTEN: EINE GUT AUSGEBAUTE BASIS MIT EINIGEN ABWEHREINRICHTUNGEN.

Level 22
Wieder haben Sie es mit zwei Feinden zu tun. Zunächst bekämpfen Sie mit Ihrem Ingenieur das grüne Team westlich Ihres Stützpunktes. Etwas später versucht ein lila Team nördlich Ihrer Basis ein Camp aufzubauen, was Sie natürlich nicht zulassen.

Level 23
Nur mit einem Wärter und einem Gen-Techniker müssen Sie wieder überleben. Erforschen Sie hierbei die Drachenvögel. Ihr Schiff landet in der Nähe des Feindcamps im NW.

Level 24
Leider kein großes Finale. Der Gegner landet etwas später nordwestlich Ihres Standorts. Fangen Sie ihn ab. Anschließend ist Ruhe, erfüllen Sie Ihren Auftrag und freuen Sie sich, wenn es Ihnen gefallen hat, auf eine eventuelle Missiondisk.

Uwe Symanek

DER OBELISK

Immer wenn Sie Ihre Aufgabe besonders gut erledigen, stellen Ihnen die Himmlinge den Obelisken hin. Lassen Sie nun ein Tier durch diesen hindurchgehen, erhält es eine besondere Fähigkeit. Ein durchmarschierender Spezialist wird anschließend seine Aufgabe besser und schneller erledigen, kann jedoch nur bis maximal 75% gefördert werden, was man bereits nach dem zweiten Durchmarsch erreicht.

Projekt Nr. NIC 9410-009 / **Nicaragua**

Familien-los

Unter extremen Bedingungen von Armut und Hoffnungslosigkeit verlieren immer mehr Kinder ihren Halt in der Familie. Auf der Straße geraten sie schnell in den Teufelskreis von Ausbeutung, Kriminalität und Prostitution. Statt auf den überforderten Staat zu warten, bieten engagierte Mitbürger praktische Hilfen: Anlaufstellen, warme Mahlzeiten, medizinische Betreuung ... Dank Spenden auch von „Brot für die Welt" erhalten Straßenkinder die Chancen zum Schulbesuch und zu einer Berufsausbildung.

DEN ARMEN GERECHTIGKEIT

Brot für die Welt

Postbank Köln 500 500-500
(BLZ 370 100 50)
Vorgedruckte Zahlscheine bei Banken/Sparkassen.
Service-Telefon
07 11/21 59-2 42/-5 61
Postfach 10 11 42, 70010 Stuttgart

MHC Hard und Software Versand

Computer Discount

BTX: MHC#

Tel: 02762 979200
Fax: 02762 979202

Extrablatt

Pentium Upgrade
Motherboard Pentium bis 200
256 Kb P.Burst Cache, Control
E-IDE, Fifo, T2, PCI - ISA,
4xPS2 + 1x SDRAM, PS2 Mo
Komplett mit 32 MB EDO Ram und
Aktivkühler, Mit Intel CPU Pentium 133
999,00

Pentium Upgrade
Motherboard Pentium bis 200 Mhz,
256 Kb P.Burst Cache, Controller,
E-IDE, Fifo, T2, PCI - ISA, PS2,
Komplett mit 16 MB Ram 60ns und
Aktivkühler, Mit AMD CPU 586 DX P100
566,00

486 er Upgrade
Motherboard 486 bis 133 Mhz,
256 Kb Cache, Controller, PS2,
E-IDE, Fifo, SiS, PCI - ISA,
Komplett mit 8 MB Ram 60ns und
Aktivkühler, Mit AMD CPU DX4-133
344,00

Wir führen:
CPU's, Simms, Mainboards, Festplatten, Controller, Floppy's, Grafikkarten, Soundkarten, Modem, Scanner, Drucker, Monitore, Gehäuse, Tastaturen u.v.m.
Meistens sofort ab Lager lieferbar!

Grafikkarten PCI

Cirrus Logic 64	1MB DRAM	79.-
Cirrus Logic 64	2MB DRAM	109.-
Elsa Winner 1000	2MB DRAM	169.-
Elsa Winner 1000	2MB VRAM	249.-
Matrox Millenium	2MB WRAM	439.-

Modem's

Creatix 28800 Extern	219,00
Motorola 28000 Extern	239,00
Elsa Microling TQV 28800	309,00
Fax - Modem 14400 Extern, Dt.Software	87.-

Joysticks von Logitech

Wingman EXTREME	79.-
Wingman LIGHT	47.-

Soundkarten und Aktivboxen in großer Auswahl vorrätig

Preisliste Spiele auch im Internet: http://www.MHC.de

Versandkosten Hardware: 14,90 + 3.- NN
Versandkosten Software: 9,90 + 3.- NN
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30.- Kostenpauschale
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

ERSTE HILFE

Advanced Tactical Fighters

Um jedes Flugzeug fliegen und alle Missionen editieren zu können, drücken Sie einfach **ALT-SHIFT-CTRL** auf der rechten Seite der Tastatur.

Matthias Hegemann

Abuse

Um den **God Mode** zu aktivieren, gehen Sie wie folgt vor:
- Starten Sie das Spiel mit der Option **- edit**.
- Der Cursor muß sich jetzt im Fenster befinden.
- Drücken Sie **SHIFT** und **Z** gleichzeitig.
- Drücken Sie **TAB**, um das Spiel zu starten.

Helge Wenken

Z

Wem eine Mission partout nicht gelingen will, der lädt seinen Spielstand in den Hex-Editor und verändert die an der Adresse **28A4** stehenden Zeichen **00** in **01** um. Beim nächsten Laden des Spielstands gilt die Mission als erfolgreich absolviert.

Steffen Großhaus

Afterlife

Einen nützlichen Tastatur-Cheat gibt es zu LucasArts' jenseitigem Strategiespiel. Während des Spiels fordern Sie die Hilfe des Teufels Jasper und des Engels Aria an. Während Aria Sie mit Hinweisen versorgt, geben Sie einfach **GOTOHELL** über die Tastatur ein, und schon erhöht sich der Kontostand an Himmelspfennigen um eine stattliche Summe. Wenn Ihnen Jasper mit einem guten Rat zur Seite stehen will, tippen Sie **GOTOHEAVEN**, und Ihre Bevölkerungszahl erfährt einen gehörigen Wachstumsschub.

Steffen Großhaus

Tippen Sie **$@!**, und schon regnen **10 Millionen Himmelspfennige** in Ihre Kasse. Dieser Cheat funktioniert nur fünfmal hintereinander. Um ein **verstecktes Bad Thing** zu aktivieren, tippen Sie dreimal hintereinander **SAMN-MAX** (alles in Großbuchstaben).

Cetin Yusak

Z

Um im Action-Strategie-Hit der Bitmap Brothers im Hauptmenü alle Levels anwählen zu können, muß man sie eigentlich alle absolviert haben. Aber mit einer kleinen Hex-Manipulation kann hier Abhilfe geschaffen werden. Laden Sie die Datei OPTIONS.CFG aus dem Z-Verzeichnis in den Hex-Editor und verändern Sie die unterstrichenen Adressen folgendermaßen:

```
0000    32 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
0010    00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
```

Markus Weinachter und Eric Becker

Jagged Alliance

Im Laufe des Spiels tritt einmal ein Virus auf, der, sollte man das Gegengift nicht finden, einem den Großteil seiner Plantagen und so die Haupteinnahmequelle vernichtet. Das Gegengift befindet sich in Sektor 8, und zwar in Form von Blumensträußen (Pomilla-Blüten). Außerdem befinden sich in einigen Sektoren immer wieder unzugängliche Lichtungen. In diesen Lichtungen befinden sich nun meist mehrere Kisten mit neuen Waffen, Munition und neuen Ausrüstungsgegenständen. Um diese Kisten auszubeuten, muß man sich einen Weg durch die Bäume bahnen. Dies geschieht am wirkungsvollsten mit einer Sprengladung (TNT genügt vollkommen). Diese Sprengladung sollte jedoch so angebracht werden, daß sich mit nur einer Sprengung ein Weg auf die Lichtung ergibt. Hier zwei dieser „Fundgruben":

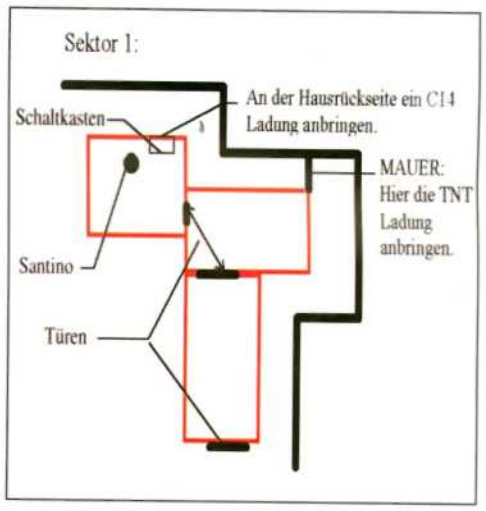
Sektor 4: Die Ladung sollte im Westen der Lichtung (des Sees) an einem Busch angebracht werden. Am Ufer findet man nun einige Splittergranaten und auch einige Tränengasgranaten. Jedoch VORSICHT: Fast alle Kisten sind verkabelt (sprich SPRENGSATZ) und können meist nur mit einem Brecheisen geöffnet werden.

Sektor 14: Wer schon immer mal Santino einen kleinen „Gefallen" tun und einen Sektor verminen wollte, hat hier die Gelegenheit dazu.

Auf dieser Lichtung findet man zahlreiche Minen, einen Metalldetektor und etwas Sprengstoff. Vorsicht: Auch hier sind die Kisten meist wieder an einen Sprengsatz gekoppelt.

Falls man ein weniger verlustreiches Finale wünscht, so kann man sich folgendermaßen helfen: In den Final-Sektor (Nr. 1) sollte man mindestens zwei Sprengladungen mitnehmen (davon min. eine C14-Plastiksprengstoffladung). Nun sprengt man sich auf dem gezeichneten Weg zur nördlichen Rückwand des Hauses. Im zweiten angebauten Teil des Hauses befindet sich Santino. Bewegt man sich nun auf dem „normalen" Weg zu ihm (durchs Haus), so aktiviert er den Schaltkasten an der Wand und sprengt das ganze Haus in die Luft, was die Folge hat, daß alle sich im Haus befindlichen Personen umkommen. Geht man jedoch zur Rückwand und bringt am zweiten Mauerabschnitt ein C14-Ladung an, so explodieren immer nur ganz kleine Ladungen, und Sie haben genug Zeit, um alle Söldner in Sicherheit zu bringen.

Und noch ein kleiner Cheat:
Es ist immer wieder ziemlich lästig und zeitaufwendig, Gegenstände (Munition!) von einer Person zu einer anderen zu transferieren. Besonders wenn sich die zwei betreffenden Personen an verschiedenen Enden des Sektors befinden. Man nimmt einen Gegenstand auf, bewegt ihn in das Schnellinventar am unteren Bildschirmrand und drückt die rechte Maustaste. Nun müßte der Bewegungs- bzw. Kampfbildschirm wieder erscheinen, jedoch kann der Cursor mit dem Gegenstand nicht mehr über den gesamten Bildschirm gezogen werden. Nun wählt man mit F1 - F8 den gewünschten Söldner an und legt den Gegenstand ins Inventar. Dieser Vorgang kostet weder Zeiteinheiten noch sonst etwas.



Andreas Ratzenböck

C&C: Der Ausnahmezustand

Hier einige nützliche Tastatur-Cheats, die manchem bisher verborgen geblieben sind:

blastum	Unendliche Truppen
yesir	Unverwundbare Truppen
bigreen	Unendliche Credits

Ingo Wolf

Theme Park

Wenn Sie wollen, daß die Angestellten keinen Lohn mehr ausgezahlt bekommen, dann sichern Sie ein Savegame kurz nach Spielbeginn (Spitzname ist in diesem Beispiel „a"). Laden Sie das Savegame in den Hex-Editor. Das Savegame findet sich unter dem Pfad C:\...\THEME\SAVE\A.GO. Verändern Sie die unterstrichenen Offsets, um die Lohnzahlungen auf Null zu stellen.

WÄCHTER:
0004A1B00000 0000 0000 0000 0000 0000 F800 0000

HAI MAN
0004A0000000 0000 0000 0000 0000 0000 3400 0000

MECHANIKER
0004A0400000 3800 0000 BA00C700 C700 0800 0C00

AUSHILFE
0004A0700000 0000 0000 0000 3900 0000 BF00 BF00

HÜHNER MAN
0004A0B00000 B301 B801 B701 0200 0900 00100 0000

TEDDY MAN
0004A0E00000 0000 3500 0000 4D00 5401 5100 0200

NASHORN MAN
0004A1100000 0000 0000 0000 0000 3700 0000 5700

TINTENFISCH MAN
0004A1503600 0000 CA01 5801 CE01 0200 0A00 0010

STRONG MAN
0004A1800000 0000 0000 F700 0000 BC01 C101 C001

G. Orlowski

INSERENTENVERZEICHNIS PC ACTION 10/96

Acclaim 23, 131
Althoff 157
B&E Games 53
Bomico 6/7, 31, 33, 139
Buy or Change 53
Call & Play 103
Compustore 57
Computec 21, 80, 92, 125, 129, 151
Computer-Treff Kudak....15
Comsoft 67
CPS....95
DSF....85
Eagle Games....71
Electronic Arts 89
Elsa 17
Funsoft 74
Game It! 109
Games 4 Europe....117
Grothe's Gameshop 129
Hard- und Software Graf 119
Hard- und Software Heidergott 77
Job Börse 69
Jöllenbeck 127
Matrox....168
Media Point....24/25
Media Publishing....45
MHC 127
Mindscape....55, 145
MLC....123
Multisoft 71
Novalogic 9, 11, 13
Okay Soft....107
Powerworld 73
Rolfs Versand 119
Sega 47, 49, 51, 135
Softgold....111
Software 2000 ....63, 121, 166/167
Software Company....61
Software Corner 65
Software House 35
Tsunami....157
Warner Interactive 36/37
Wial 79

!! Der TIP !!
für User in Sachsen-Anhalt

Grothe's
Gameshop
Telefon: 0345-6903075
Fax: 0345-6903076
Rennbahnring 34
Halle (Saale)

Spiele für
PC
CD-ROM
Playstation
Hardware & Zubehör
jetzt auch Finanzierung möglich

Öffnungszeiten:
Montag bis Freitag 10.00-18.00 Uhr
Samstag 10.00-13.00 Uhr

JETZT
Jetzt die Knaller
der letzten
3 Monate
nachbestellen!

NACHBESTELLEN!

Bitte beachten: Ausgabe 07/96 mit 2 CD-ROMs!

07/96

08/96

09/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: : COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ PC ACTION 07/96	zu DM 7,50	
❒ PC ACTION 08/96	zu DM 7,50	
❒ PC ACTION 09/96	zu DM 7,50	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Colonization

Durch die Editierung der Datei **NAMES.TXT** läßt sich im Spiel nun eine Menge ändern (vorher jedoch **SICHERHEITSKOPIE** anfertigen!!). Die restlichen bzw. nicht erwähnte Kolumnen lassen sich nicht oder sollten nicht editiert werden. Die hier gezeigten Cheats gelten nun auch für den Computerspieler.

Nationality:
- Gibt die Vorgabenamen für die vier Kolonisationsmächte an.
- Eingabemöglichkeiten: beliebig

Seasons:
- Namen der Jahreszeiten (ab 1600)
- Eingabemöglichkeiten: beliebig

Unforested,Forested,Other:
- Diese tabellenartige Auflistung aller Terrainarten ist sehr gut „cheatbar"
- Eingabemöglichkeiten: **NAME A;B;C;D;E;F;G;H;I;J;K;L;M;**

NAME	Bezeichnung des Terrains
A	Benötigte Bewegungspunkte
B	Defensiv-Bonus (0=0%;1=50%;2=100%;3=150%;6=200%)
C	Benötigte Rundenanzahl zum Pflügen, Straße bauen... (unerfahrene Pioniere)
D	Wert des Terrains
E	Gewonnene Nahrungsmittel
F	Gewonnener Zucker
G	Gewonnener Tabak
H	Gewonnene Baumwolle
I	Gewonnene Felle
J	Gewonnenes Holz
K	Gewonnenes Erz
L	Gewonnenes Silber
M	Gewonnene Fische

Resource:
Zusatzvorkommen
Eingabemöglichkeiten: beliebig

Country:
Name und Farbe des Landes
Eingabe: Landname beliebig, Farbe zwischen 9 und 15

Nationality und Nationabbrev:
Nationalität bzw. Abkürzung

Homeport:
Name des Heimathafens

Colonyname und Independent:
Name der Kolonie vor und nach der Unabhängigkeit

Leadername:
Name und persönliche Absichten
Eingabemöglichkeiten: **NAME A;B;C**

NAME	Name des Anführers
A	1=aggressiv, 0=neutral, -1=freundlich
B	1=ausbreitung, 0=neutral, -1=Ausbau der Kolonien
C	1=besiedeln, 0=neutral, -1=erobern

Mission und Difficulty:
Bezeichnung der Missionen bzw. des Schwierigkeitsgrades

Building:
Der wahrscheinlich wichtigste Punkt: Hier sind die Daten der jeweiligen Gebäude in den Kolonien versteckt.
Eingabemöglichkeiten: **NAME A;B;C;D;E**

NAME	Name des Gebäudes
A	Benötigte Hämmer
B	Benötigte Werkzeuge (x10)
C	Größe
D	Mindestens benötigte Siedler in der Kolonie
E	Erhaltungskosten

Job:
Ebenfalls sehr wichtig: Bezeichnungen und Kosten der jeweiligen Berufe in Europa.
Eingabemöglichkeiten: **NAME, NAME2; A;B**

NAME	Name im unausgebildeten Zustand
NAME2	Name als Experte
A	Ausbildungszeit (4=nicht erlernbar)
B	Kosten in Europa (-1=nicht erwerblich)

Cargo:
Warenbezeichnung und Preisänderung
Eingabemöglichkeiten: **NAME A;B;C;D;E;F;G;H;I;**

NAME	Warenbezeichnung
A	Startpreis (geboten)
B	Startpreis (gefordert)
C	Kleinster möglicher Preis
D	Höchster möglicher Preis
E	Differenz zwischen geboten und gefordert
F	Preise steigen bei diesem Angebot
G	Preise fallen bei diesem Angebot
H	Addierter Wert/Zug zum Angebot
I	Preisschwankung bei diesem Angebot

Unit:
Werte für die jeweiligen Einheiten.
Eingabemöglichkeiten: **NAME A;B;C;D;E;F;G;H;I;12345678**

NAME	Einheitenname
A	Icon
B	Bewegungspunkte
C	Attack-Wert
D	Kampfstärke
E	Ladeplätze
F	Benötigte Ladeplätze (Schiff)
G	Kosten
H	Benötigte Werkzeuge
I	Benötigte Musketen
J	Stärke der Hülle

12345678 Rolle der Einheit (Binär Code **0**=Nein **1**=Ja)

1 Landungstruppe	**5** Verteidigen
2 Besiedeln	**6** Eskortieren
3 Erkunden	**7** Transport
4 Attackieren	**8** Seestreitkraft

Orders:
Für alle, die mit den vorgegebenen Tasten nicht auskommen oder auskommen wollen: Hier lassen sich die Tasten für die allgemeinen Befehle definieren.

Andreas Ratzenböck

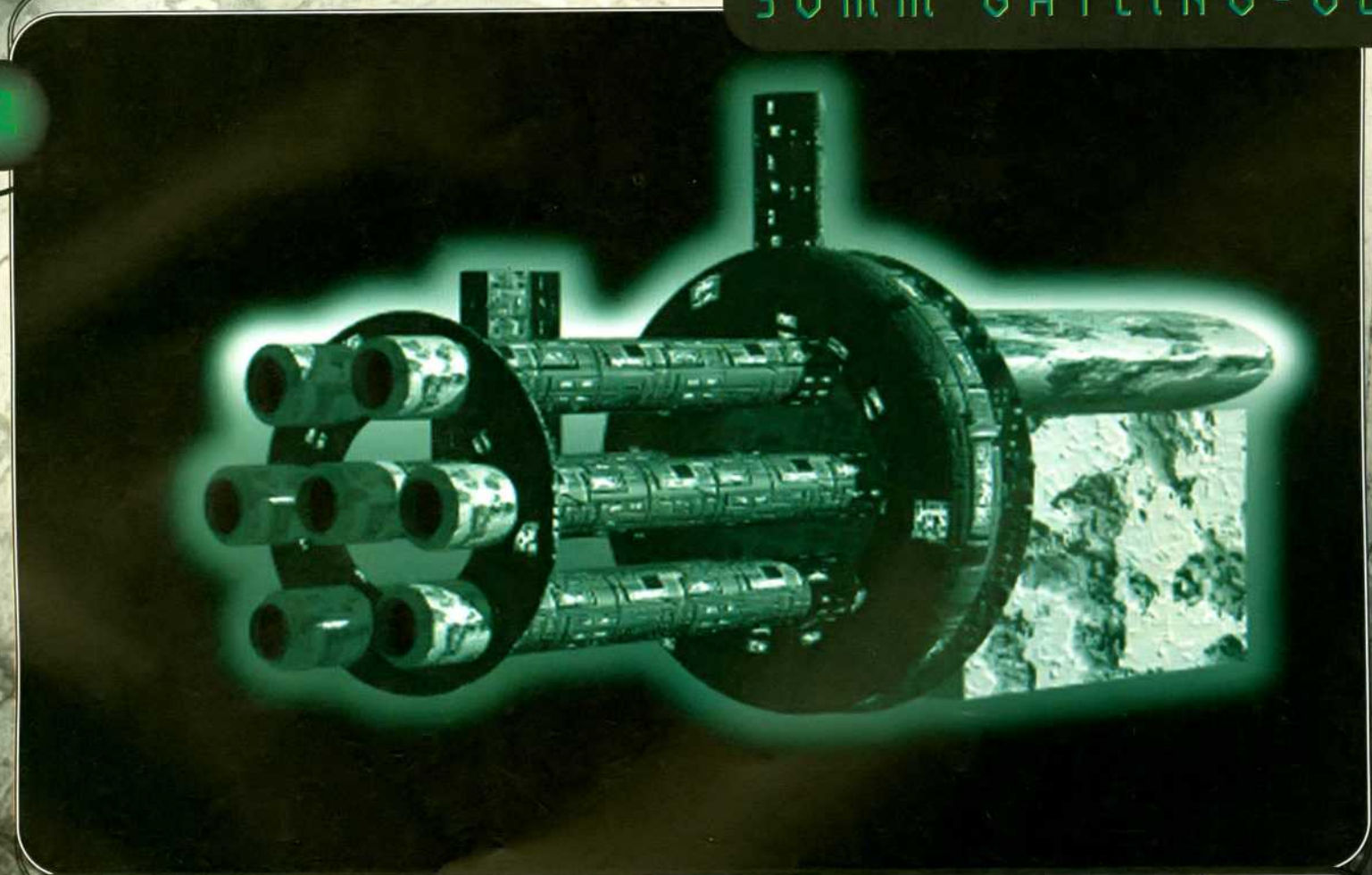
F1 Manager 96

Mit einem herrlichen Trick kann man den Formel 1-Profi Ukyo Katayama dazu bringen, kein Gehalt mehr zu beziehen, sondern statt dessen für die Einsätze sogar zu bezahlen: Verpflichten Sie den japanischen Draufgänger-Piloten für vier Jahre in Ihrem Team und speichern Sie sofort ab. Nun laden Sie den Spielstand wieder ein und erhöhen Katayamas Siegprämie um $ 1.000. Dagegen senken Sie sein Gehalt um $ 5.000. Dieses Angebot lehnt Katayama natürlich ab, doch wenn Sie mit dem rechten Mausknopf auf den OK-Knopf drücken, nimmt er es an. Wiederholen Sie diesen Vorgang einige Male, bis die Gehaltssumme in den Minusbereich sinkt. Schließlich wird Ukyo Katayama sein Gehalt an Sie bezahlen, anstatt es zu kassieren.

Steffen Großhaus

nur solange der vorrat reicht !!!!!!!!

30mm GATLING-GUN



vollautomatisch, 6000 Schuss pro Minute

nur bei

SHATTERED STEEL

Coming your way in October

Interplay™

DISTRIBUTED BY Acklaim Entertainment GmbH

© 1996 BioWare Corp. All rights reserved. Shattered Steel is a trademark of Interplay Productions. All rights reserved.
Licensed and distributed exclusively by Interplay Productions.

Auf einen Blick:
- Pre-Game
- Die Waffensysteme

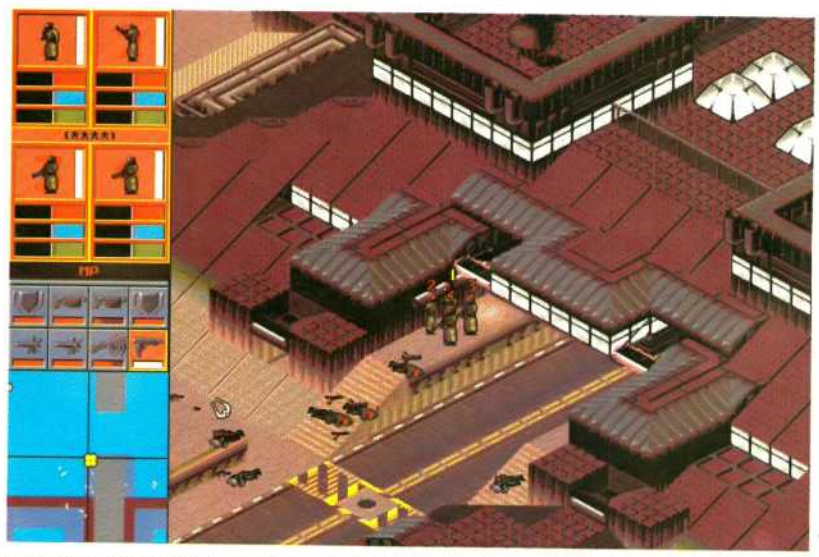
SYNDICATE

Diese lästigen Syndikate! Sie haben sie schon tausendmal verflucht und Ihre besten Agenten in zahllosen Schlachten verloren? Alle Waffensysteme sind lange erforscht, aber jetzt mangelt es am nötigen Kleingeld für die Beschaffung? Damit Ihnen auf dem Weg zur Weltherrschaft nichts mehr im Wege steht, liefern wir Ihnen zu Bullfrogs Klassiker vom kleinen taktischen Tip bis zum Ultracheat alles, was das Herrscherherz begehrt. Gerade der richtige Anheizer, bevor im Oktober mit Syndicate Wars der Nachfolger in den Regalen steht!

Als die Meister der 3D-Darstellung nach Populous anno 1993 mit Syndicate zurückschlugen, reagierte die Fachpresse ziemlich überrascht. Die Kombination aus knallharter Action und einem Touch Strategie schlug voll ein. Kurz nach dem Erscheinen gesellte sich auch schon die Data Disk „American Revolt" dazu, die den Schwierigkeitsgrad noch einmal um ein Vielfaches erhöhen sollte. In sinistrer Zukunfts-Atmosphäre gilt es, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Keine Frage, daß das nicht nur Ihr Ziel ist, sondern auch das von sieben weiteren Syndikaten. Durch den der Data Disk implementierten Netzwerk-Modus können sogar bis zu acht menschliche Spieler gegeneinander antreten.

Pre-Game

Bevor der Trenchcoat übergezogen und die Waffe eingesteckt wird, geben Sie Ihrem Syndikat einen zukunftsträchtigen Namen. Entweder wählen Sie einen aus der Cheatbox aus oder Sie beginnen das Spiel als armer, aber ehrlicher Syndikatschef mit einer eigenen Erfindung. Wie auch immer Sie sich entscheiden, die erste Mission ist Westeuropa. Mehr oder weniger als Tutorial gedacht, können Sie hier Ihre Agenten austesten und sich mit der Steuerung vertraut machen. Mit einem Linksklick auf eine Stelle auf der Bildkarte wird einer Ihrer Agenten versuchen, diese Stelle zu erreichen. Wegen des mehrstufigen Aufbaus der Landschaften in Syndicate kann es manchmal sein, daß der Agent scheinbar nicht zu dem von Ihnen gewählten Zielpunkt läuft. Häufig passiert dies, wenn Sie Ihre Agenten auf Dächern oder in Häusern herumjagen. Da hilft nur eine Einteilung des Weges in mehrere Abschnitte, z. B. erst vor die Treppe, dann die Treppe hoch und dann an die gewünschte Stelle auf dem Dach. Erwähnenswert ist weiterhin das Gruppenzeichen oben links im Bild. Ist es aktiviert, so gehen alle Befehle nicht nur an einen, sondern gleich an alle Agenten. Dies betrifft auch eventuelle Veränderungen an den IPA-Werten. So-



DIESER EINGANG FÜHRT SIE INS OBERGESCHOSS ZU DER HEISSBEGEHRTEN NEUEN WAFFE DER MISSION MOSAMBIK.

DIE WAFFENSYSTEME

Gausswerfer:

Diese weitreichende Waffe ist speziell für die Zerstörung von Fahrzeugen aller Art konstruiert worden. Sie wird aber auch zur Sprengung kleinerer Volksversammlungen eingesetzt. Aber Achtung: Die Raketen des Gausswerfers haben einen extrem großen Explosionsradius, bringen Sie also erst Ihre Agenten in Sicherheit!

Schrotgewehr:

Das Schrotgewehr gehört zur Standardausrüstung eines jeden Cops. Während der ersten paar Missionen erfüllt es seinen Zweck auch im Dienst der Syndikate. Es wird aber nach der Entwicklung des Miniaturgewehrs nicht weiter benötigt.

MP:

Der Vorläufer des Miniaturgewehrs überzeugt durch eine hohe Schußfolge und einen ausgeprägten Streuradius. Wer sich das MG nicht leisten kann oder noch nicht erforscht hat, wird auf diese preiswertere Lösung gerne zurückgreifen.

Miniaturgewehr:

Mit der Einführung des Miniaturgewehrs fangen die Probleme erst an: Riesige Reichweite, hoher Munitionsvorrat und eine gewaltige Durchschlagskraft machen das Agentenleben schwer und erzwingen die Erforschung besserer Körperteile wie z. B. des Brustkorbes. Viel billiger als ein Laser und auch gleich mit mehr Munition ausgestattet, bildet diese Waffe das Standbein eines jeden Einsatztrupps.

Laser:

Die Luxuswaffe schlechthin. Ein Laser ist teuer und schon fast leer, bevor Sie ihn das erste Mal benutzt haben, aber: Schneller können Sie Ihre Gegner nicht mehr ins Jenseits schicken. Wegen seiner enormen Reichweite und der hohen Zielgenauigkeit ist er für manche Missionen unerläßlich. Eine weitere Besonderheit: Stehen mehrere feindliche Agenten aufgereiht hintereinander, erledigt ein einziger Schuß alle Cyborgs auf einmal. Übung macht den Meister!

Flammenwerfer:

Wem der Gausswerfer zu teuer (und zu gefährlich?) ist, der kann auch den Flammenwerfer zur Auflösung kleiner Gruppen einsetzen. Eine kurze Reichweite in Verbindung mit garantiert tödlicher Wirkung zielt auf Überraschungsangriffe. Ein weiterer Vorteil des Flammenwerfers ist, daß sowohl gegnerische Agenten als auch normale Zivilisten schon beim ersten Kontakt ihr Leben lassen müssen.

Fernwaffe:

Zielsicher und mit mittelmäßiger Durchschlagskraft findet die Fernwaffe ihren Weg in die Rucksäcke der Agenten bei Missionen, bei denen jemand überzeugt werden muß, der schwer bewacht wird. Die hohe Reichweite läßt den Agenten als Heckenschützen alle Wachen aus sicherer Entfernung beseitigen.

Medipack:

Wer noch keine Unsummen in die Erforschung neuer Brustkörbe investiert hat, welche bekanntlich fortwährend zur Genesung des Agenten beitragen, der kann den angeschlagenen Zustand auch durch den Einsatz von Medipacks verbessern. Besonders bei Mammut-Missionen sollten sie in keinem Inventar fehlen.

Zeitbombe:

Die Zeitbomben können im Spiel ganz einfach auch zu einer Art Tretminen umfunktioniert werden: Legen Sie eine Bombe ab und warten Sie, bis sich genügend gegnerische Agenten im Einflußbereich befinden. Dann aktivieren Sie die Mine durch einen kleinen Schuß aus dem MG... Gut plazierte Minen sorgen so häufig für die verlustfreie Eliminierung größerer Feindansammlungen.

Energieschild:

Wenn Sie in einen Hinterhalt geraten, dann hilft oft der Rückzug in die Defensive durch den Einsatz eines Energieschildes. Für kurze Zeit sind Sie unverwundbar und können entweder dem Schauplatz entfliehen oder neue Waffen aufsammeln. Besonderheit: das Energieschild lädt sich wieder auf, wenn es nicht benutzt wird.

Überzeugungsstrahl:

Es ist ganz egal, ob Sie nun Zivilisten, Polizisten oder Agenten zur Kooperation mit Ihrem Syndikat überreden wollen, immer benötigen Sie einen Überzeugungsstrahl. Dabei müssen Sie beachten, daß die Reichweite und Stärke des Strahls mit höherem Hirn-Level zunimmt! Beachten Sie die Tabelle in unserem Extrakasten Forschung!

Abtaster:

Mit den Abtastern werden auftragsbezogene Zielpersonen wahrgenommen. Die Zielperson befindet sich immer in der Mitte der konzentrischen Kreise, die über das Radar wahrgenommen werden können. Empfangen Sie keine Signale mehr, sollte Ihre Aufgabe erledigt sein. Schlechter: Die Zielperson ist im Kugelhagel umgekommen.

Zugangskarten:

Für manche Türen werden Zugangskarten benötigt, die Sie in der Regel während einer Mission finden und einsammeln müssen. Manchmal ist es auch möglich die Karten vorher auf dem Schwarzmarkt zu erwerben. Statten Sie aus Platzgründen jeweils nur einen Agenten damit aus, der aber dann gut geschützt werden sollte.

Tarnschild:

Dieser speziell für Undercover-Aktionen entwickelte Schild kann sowohl beim Personenschutz als auch zur Personenentledigung eingesetzt werden. Die Agenten gehen, wenn der Schild aktiv ist, als normale Zivilbürger verkleidet durch das Einsatzgebiet, ohne daß feindliche Einheiten sie wahrnehmen können. Eine gute Alternative für Missionen, in denen Sie nicht die Überredungstaktik anwenden können.

Luftangriff:

Der Luftangriff eignet sich besonders für Versammlungsauflösungen im großen Stil. Nach Ablauf eines kurzen Zeitlimits rückt die Luftwaffe an und ein komplettes Areal wird mit MG-Feuer übersät. Natürlich sollten Sie vorher dafür Sorge tragen, daß sich keine eigenen Agenten mehr im Zielgebiet aufhalten. Leider steht die Luftunterstützung nur selten zur Verfügung.

Auf einen Blick:
- Missionsbeschreibungen
- Vorbereitungen
- Forschung

bald Sie mit der Steuerung vertraut sind, kann es losgehen.

Missionsbeschreibungen

Die Missionsbeschreibungen sollten immer sehr genau gelesen werden. Sie enthalten bei manchen Missionen sehr wichtige Aussagen über Taktik und Strategie. Ebenso sollten immer alle möglichen Informationen dazugekauft werden. Missionen wie z. B. Mauretanien und fast alle „American Revolt"-Missionen sind schon fast unlösbar ohne Zusatzinformationen. Wenn Sie vorher abspeichern, sich dann die Infos durchlesen und danach wieder laden, sparen Sie sich auch gleich das Geld für diese Aktion.

Vorbereitungen

Um im harten Zukunftsalltag überleben zu können, werden Ihre Agenten nur mit erstklassigen Waffen ausgestattet. Können Sie sich die Anschaffung dieses Equipments nicht für alle Agenten leisten, so müssen ein paar für die Dauer des Auftrags leider in Urlaub geschickt werden, da der Verlust eines Cyborgs sehr schmerzlich und teuer ist. Zur Standardausrüstung eines Agenten gehört in fast jeder Mission der Überzeugungsstrahl. Haben Sie nicht gerade das Ziel, jemanden zu Ihrem Syndikat zu „überreden", holen Sie auf diese Weise dennoch ein paar Zivilisten auf Ihre Seite, die zur Not auch als Schutzschild herhalten müssen. Nach Abschluß der Mission wird außerdem eine Pro-Kopf-Prämie ausgezahlt. Ohne ein aufmunitioniertes Miniaturgewehr sind Ihre Agenten in späteren Missionen aufgeschmissen. Wer es sich leisten kann, packt besser gleich zwei davon ein. Damit auch in Krisensituationen keine Panik ausbrechen muß, bekommt jeder Ihrer aktiven Agenten mindestens einen Energieschild und ein Medipack. Zuletzt packen Sie noch eine Zeitbombe in seinen Rucksack. In den „American Revolt"-Missionen sollten Sie auch den Luftunterstützungsanforderer mitnehmen. Ein paar Medipacks im Gepäck schaden natürlich auch nie...

DIE AUSWAHLKARTE FÜR DIE MISSIONEN, DIE SIE NICHT BELIEBIG AUSWÄHLEN DÜRFEN.

BEI KOMPLIZIERTEREN WEGEN IST ES BESSER, DIE STRECKE AUFZUTEILEN, DAMIT SICH IHRE AGENTEN NICHT VERLAUFEN.

NUTZEN SIE ERHÖHTE PODESTE, TREPPEN ODER DÄCHER, UM EFFEKTIVER BEI DEN SCHUSSWECHSELN ZU SEIN.

FORSCHUNG

Die unten aufgelisteten Ergebnisse können im Verlauf des Spieles durch gezielte Forschung in den High-Tech-Laboren erreicht werden:

Automatikwaffen: MP => Miniaturgewehr
Schwere Waffen: Laser => Gausswerfer
Sturmwaffen: Flammenwerfer => Fernwaffe => Zeitbombe
Verschiedenes: Zugangskarte => Energieschild

Der folgenden Tabelle können Sie entnehmen, wie viele Personen Sie überzeugen müssen, um auch Feindagenten in Ihren Bann schlagen zu können:

Gehirnstufe	Zivilist	Wache	Polizist	Agent
0	0	4	8	32
1	0	2	4	16
2	0	1	3	11
4	0	1	2	8

BRAND FACTORY

SEGA

Vor Dir steht ein Berg.
Ein Berg mit Fäusten.
Seine Lawinen werden auf Dich niederprasseln.
Du hast noch eine Sekunde
Das ist Deine einzige Chance.

Walz ihn nieder.

Virtua Fighter™ PC

JETZT ERHÄLTLICH!

INTERNET: http://www.sega.com

...and you thought it was just a game.

Endlich kommt Virtua Fighter PC für Windows 95 auf den Markt, mit atemberaubender Polygon-Grafik. Wir haben den Arcade-Hit nicht nur 1:1 konvertiert, sondern sogar noch erweitert. Du kannst zwischen acht verschiedenen Kampfsportlern mit 700 Special-Moves wählen. Deine Freunde oder den Rechner besiegen. Doch das Beste ist die 3-D-Engine. Damit stehen Dir lebensechte SVGA-Kämpfer zur Verfügung. Und PC Action 7/96 schlägt der Konkurrenz unter die Gürtellinie: „*Relativ miese Grafik, schlechte Animationen und eher langweiliges Gameplay zeichnen alle anderen Produkte im Vergleich zum neuen SEGA-Hit aus*". Und die Wertung: 90%. PC Games 8/96 gibt sogar 93%. Prügel Dich aber nicht um Virtua Fighter PC - wir haben für jeden ein Exemplar.

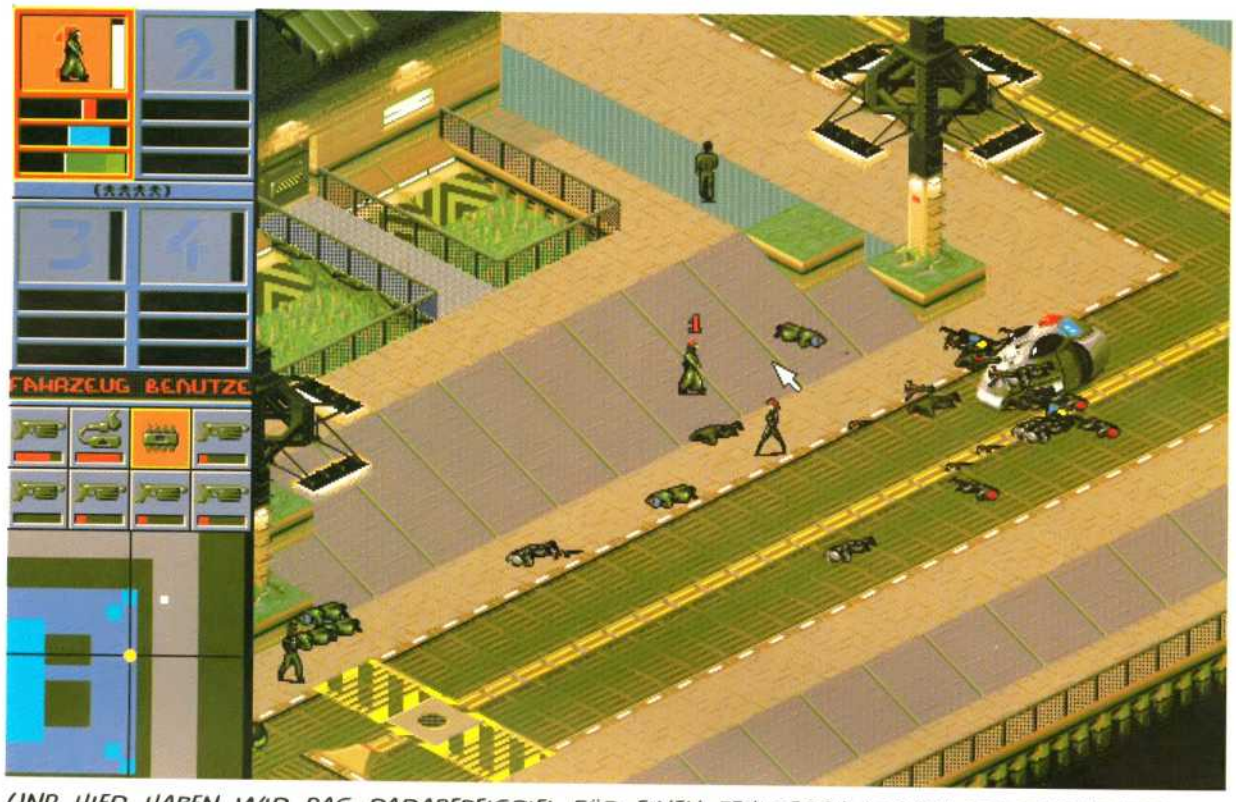
REQUIRES PENTIUM PROCESSOR

MICROSOFT® WINDOWS™ COMPATIBLE

Im Vertrieb von avalon

Auf einen Blick:

- Bug Report
- Jawohl, Sir
- Der Horror - Atlantis
- Kapitalismus pur



UND HIER HABEN WIR DAS PARADEBEISPIEL FÜR EINEN FEHLGESCHLAGENEN POLIZEIEINSATZ.

BUG REPORT

Wie so manch anderes Spiel hat auch Syndicate seine Probleme mit neueren Betriebssystemen. Die Soundblaster-Sounds bringen es unter Windows 95 des öfteren zum Abstürzen. Dieser Fehler tritt allerdings nur auf, wenn Syndicate in einem DOS-Fenster gestartet wird. Verlassen Sie Windows 95 deshalb ganz und starten Sie den DOS-only-Modus, so können Sie die FX-Sounds genießen, ohne mit dauernden Abstürzen rechnen zu müssen.

GUT VERTEILT KANN SIE NICHTS MEHR ÜBERRASCHEN.

Jawohl, Sir

Gemäß der Missionsbeschreibung sollten Sie sich nach der Ankunft am Einsatzort erst einmal den primären Zielen widmen. Bei den meisten Missionen sind entweder alle gegnerischen Agenten aus dem Gebiet zu beseitigen oder es existiert eine Person, die es zu „überzeugen" gilt. Im ersten Fall können Sie einen kleinen Trick anwenden, vorausgesetzt, Sie sind gut bewaffnet: Schicken Sie Ihre Agenten an eine übersichtliche Stelle auf der Karte, möglichst zentral gelegen, und schalten Sie alle IPA-Werte, welche direkten Einfluß auf die Intelligenz, Wahrnehmung und Adrenalinzufuhr der Agenten haben, auf das Maximum. Jetzt wählen Sie entweder die Gruppen- oder Sniperformation aus. Bei der Gruppenformation kauern alle Agenten so nah wie möglich zusammen. Das eventuelle Problem dabei ist, daß meist mehrere Agenten auf ein und denselben Feind schießen. Benutzen Sie dabei Waffen wie z. B. den Laser, so ist das sehr ärgerlich, da dieser den Feind bereits nach dem ersten Schuß erledigt und somit wertvolle Munition vergeudet wird. Die Sniperformation (Heckenschützenformation) erreichen Sie durch einen Linksklick auf einen der Agenten, wenn das Gruppenzeichen aktiviert ist. Dann verteilen sich die Agenten auf ein großräumiges Gebiet. Es sollte nicht lange dauern, bis alle gegnerischen Agenten eingetroffen sind. Dank der hohen Reaktionsfähigkeit Ihrer Agenten sind diese häufig schon erledigt, bevor sie Gegenwehr leisten konnten. Sind es zu viele Agenten, die aus allen

OHNE FUNDIERTE FORSCHUNGSERGEBNISSE WIRD DAS AGENTENLEBEN SCHWER UND KURZ...

UND WIEDER HAT IHR SYNDIKAT EINE MISSION ERFOLGREICH BEENDET, BEGLEITET VON JUBELSZENEN IN DEN STRASSEN.

GESTATTEN, TERMINATOR MEIN NAME.

Ecken auf Sie zustürmen, sollten Sie die Überzeugungstaktik wählen. Dafür benötigen Sie mindestens einen Agenten mit hohem Hirn- und Brustkorb-Level (mind. Level 2) und ein Einsatzgebiet mit vielen Zivilisten und Polizeieinheiten. Zuerst schicken Sie diesen Agenten mit einem Überzeugungsstrahl auf Zivilistenfang und beginnen, sich eine riesige Gefolgsarmee zuzulegen. Sobald Sie eine gewisse Menge „Anhänger" auf Ihrer Seite haben, können Sie gezielt die gegnerischen Agenten aufsuchen, um auch diese zu überzeugen. Wie schon erwähnt, ist dafür ein hoher Brustkorb-Level notwendig, damit Ihr Agent nicht beim ersten Schuß zu Boden geht. Als Alternative dient der Energieschild, der Ihren Agenten sicher in die „Überzeugungsreichweite" geleitet. So ist der Nachschub an Agenten gesichert, das Missionsziel erfüllt und zusätzlich erwartet Sie noch eine saftige Geldprämie für dazugewonnene zivile Anhänger. Gilt es, jemanden zu beschützen, so empfiehlt sich ebenfalls die Überzeugungstaktik. Innerhalb eines Rudels von Menschen ist es für die feindlichen Cyborgs und Agenten um einiges schwerer, die Zielperson zu finden. Eher seltener, aber dafür auch um einiges schwerer sind Missionen, in denen eine streng bewachte Person überzeugt werden muß (z. B. Mauretanien). Solche Missionen werden immer nur mit einem oder zwei Agenten ausgeführt, damit die Wachen nicht direkt Kenntnis von ihnen nehmen und die Zielperson im Gefecht ins Kreuzfeuer gerät. Einer der Agenten wird mit einem Gewehr und einem Überzeugungsstrahl ausgestattet und ein weiterer, sofern nötig, mit einem Laser und einem Miniaturgewehr. Während der zweite Agent die aufkreuzenden Feinde nacheinander ins Nirvana befördert, pirscht sich der erste langsam an die Zielperson heran. Dieser entledigt sich zuerst aus sicherer Entfernung der Wachen, bevor der Überzeugungsstrahler zum Einsatz kommt.

Kapitalismus pur

Nachdem die ersten Gebiete in Ihre Hände gefallen sind, fließen auch endlich Gelder in die Syndi-

DER HORROR - ATLANTIS

In der Atlantis-Mission haben schon viele Agenten ihr Leben gelassen. Damit es Ihren nicht so ergeht, hier eine Musterlösung für die schwerste aller Missionen.

Ihre vier Agenten werden mit fünf Energieschilden, zwei Miniaturgewehren und einer Zeitbombe ausgestattet. Direkt nach Beginn der Mission schalten Sie in den Gruppenmodus um und aktivieren die Schilde. Während die Feindagenten mit ihrem kompletten Waffenarsenal versuchen, Sie einzuäschern, laufen Sie ihnen einfach in die Arme. Auf diese Weise vernichten sich die meisten Agenten selbst. Um die verbleibenden Agenten zu beseitigen, verstecken Sie sich an der Südseite eines der beiden großen Gebäude im Westen. So können Sie sich auf einen neuen Angriff vorbereiten und schon die eine oder andere Zeitbombe legen. Auch der letzte Agent, der sich meistens in einem Haus im Norden verschanzt hält, wird mit einer an der Tür plazierten Zeitbombe „entschärft". Bei der Atlantis-Mission der „American Revolt"-Zusatzdisk können Sie diese Taktik leider nicht benutzen, da Sie einen Angriff abwehren müssen. Hier rüsten Sie Ihre Agenten statt dessen mit sieben Gausswerfern und einem Laser aus. Die Gausswerfer versenken den größten Teil der Angreifer, während mit dem Laser die letzten Überbleibsel geröstet werden. Das alles funktioniert trotz allem nur, wenn das Glück auf Ihrer Seite ist, da jeder Schuß der Gausswerfer sitzen muß.

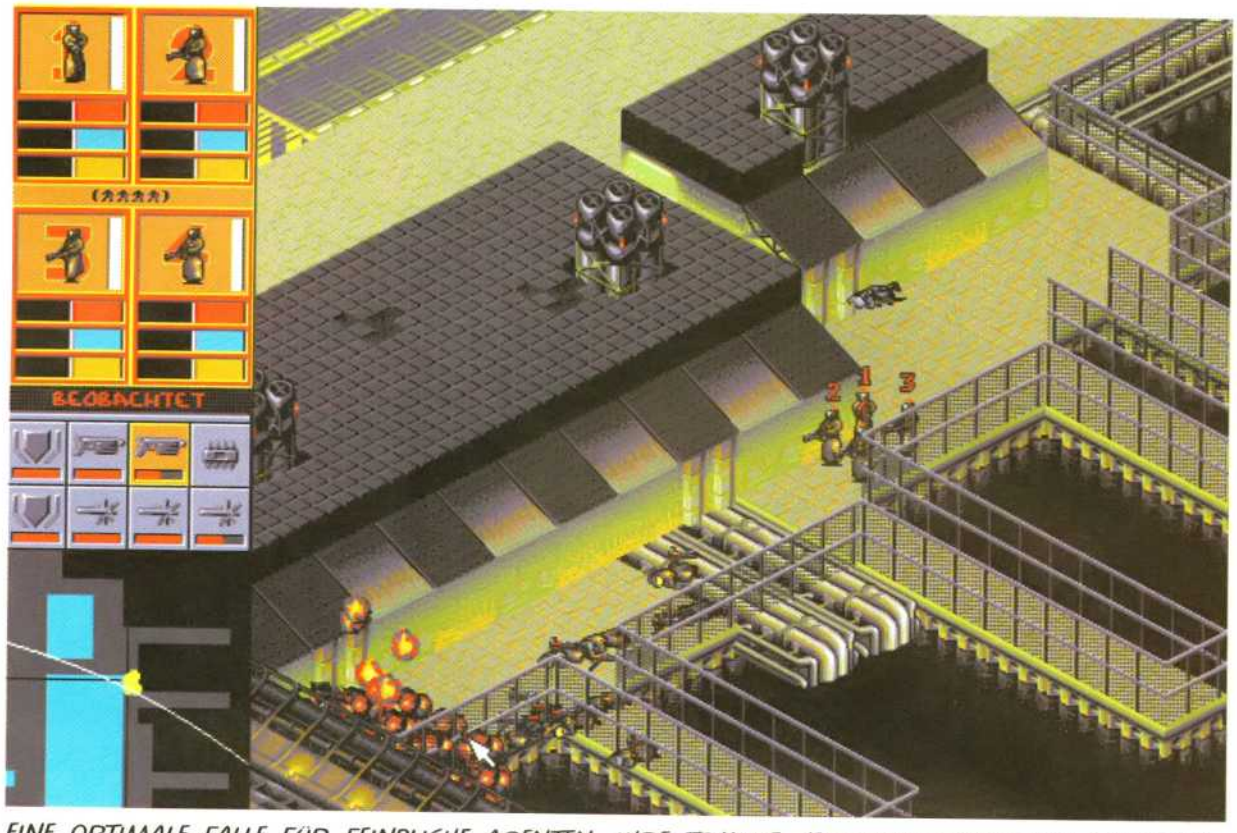
WIRD EIN FAHRZEUG BESCHÄDIGT, SIND Z. T. ERHEBLICHE SCHÄDEN DIE FOLGE. OFTMALS WIRD AUCH DER AUSWEG AUS DEM LEVEL VERBAUT.

PREISWERT

Im Rahmen der Budget-Reihe von Electronic Arts ist auch Syndicate zusammen mit der Zusatz-CD American Revolt bereits erschienen. Ein wirkliches lohnenswertes Schnäppchen, das Sie zum Preis von DM 29,- im gut sortierten Fachhandel finden sollten.

HERUMLIEGENDE WAFFEN KÖNNEN EINGESAMMELT UND FAHRZEUGE BENUTZT WERDEN.

Auf einen Blick:
- Wohin mit dem ganzen Geld?
- Codes



EINE OPTIMALE FALLE FÜR FEINDLICHE AGENTEN. IHRE TRUPPE VERBARRIKADIERT DEN EINZIGEN AUSWEG, WÄHREND SICH DAS FEINDVOLK KAUM BEWEGEN KANN. EIN LEICHTES SPIEL!

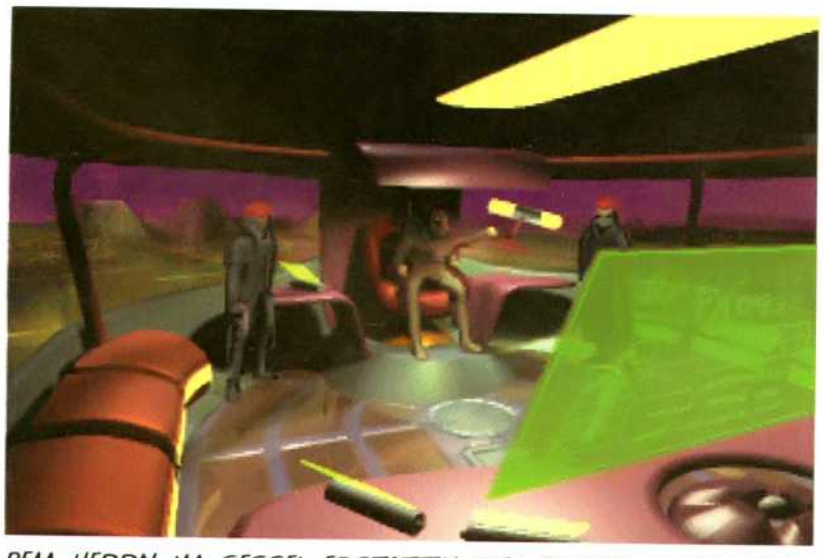
katskasse. Wichtig ist, daß Sie immer das Wohlbefinden der Einwohner eines Areals im Auge behalten, da Sie sonst ganz leicht einen Haufen Rebellen vorgesetzt bekommen, der weder Steuern zahlt noch länger unter Ihrer Herrschaft verweilen will. Dann hilft nichts mehr: Die Mission muß noch einmal gelöst werden. Als relativ verläßlicher Steuersatz hat sich 25% erwiesen. Sind die Einwohner nur zufrieden, kann dieser kurzzeitig auch auf 15% herabgesenkt werden.

Wohin mit dem ganzen Geld?

Haben Sie nach der Ausstattung der Agenten noch etwas von Ihrem hart ersparten Geld übrig, sollten Sie in die Forschung investieren. Beschränken Sie sich dabei zunächst auf billigere Systeme (Sturm- und Automatikwaffen). Wenn Sie gleich den Laser aus dem Hut zaubern wollen, werden Sie sehr rasch in arge Geldnöte geraten, da diese Waffe in der Anfangsphase einfach zu teuer ist. Neben den Waffensystemen sollten Sie auch ab und zu Ihre Agentenkomponenten verbessern. Denn was bringt schon die Reichweite des Lasers, wenn der Agent aufgrund seiner schlechten Augen den Feind erst auf kurze Distanz entdeckt? Die Erhöhung des Hirn-Levels bringt auch finanzielle Vorteile, da Sie mit einem besseren Hirn schneller und effektiver Leute „überreden" können. Ohne vernünftige Arme kann der Agent zwar trotzdem alle erbeuteten Waffen aufsammeln, bewegt sich dann aber wie eine Schnecke und wird somit zum leichten Ziel für Heckenschützen. Die oberste Forschungspriorität sollten Sie grundsätzlich auf den Brustkorb legen, da Agenten mit hohem Brustkorb-Level mehr Schaden in Kauf nehmen können, was das Agentenleben um einiges verlängert.

Wir haben in dieser Lösung bewußt auf die Beschreibung der einzelnen Level verzichtet, da sich die Aufträge und Mechanismen doch wiederholen, wenn auch der Schwierigkeitsgrad oftmals deutlich unterschiedlich ausfällt. Ziehen Sie während des Spiels häufiger die Extrakästen heran, um Ihre Agenten möglichst optimal für die Aufträge auszurüsten und nicht unnötig Geld zu vergeuden. Nur durch den effektiven Einsatz Ihres Vermögens werden Sie bei Syndicate und besonders innerhalb der American Revolt bestehen können. Dazu wünschen wir Ihnen viel Spaß!

André Geller



DEM HERRN IM SESSEL ERSTATTEN SIE BERICHT. GLEICH GILT ES DIE NÄCHSTE MISSION IN ANGRIFF ZU NEHMEN.

CODES

GBFK2
7H011
+XR29
9F100

Ultracheats!

Also einfacher geht es nun wirklich nicht mehr! Die folgenden Codes müssen als Firmenname eingetragen werden, und schon geht's los: unendlich viel Geld oder alle Erfindungen von Spielbeginn an sind kein Traum mehr.

„COOPER TEAM"

Unendlich viel Geld, alle Erfindungen, jede Mission direkt anwählbar, alle Agenten voll bewaffnet und volle Anzahl verfügbarer Agenten. Und für die Emanzipation: alle Agenten sind Frauen!

„WATCH THE CLOCK"

Die Zeit geht schneller vorbei. Besonders für die schnellere Erforschung geeignet.

„NUK THEM"

Freie Missionswahl.

„TOTHETOP" - „ROB A BANK"

Jede Menge Geld.

Hexereien:

Wenn Sie mit einem Hex-Editor eine Spielstand-Datei (Bsp: 00.gam) im Sektor „0000000" (am Anfang) an 21ster, 22ster und 23ster Stelle auf die Werte „FF FF FF" setzen, gehören Geldprobleme der Vergangenheit an. Um die Ausrüstung zu verbessern, geben Sie an der 309ten und 310ten Stelle den Wert „FF 1F" ein!

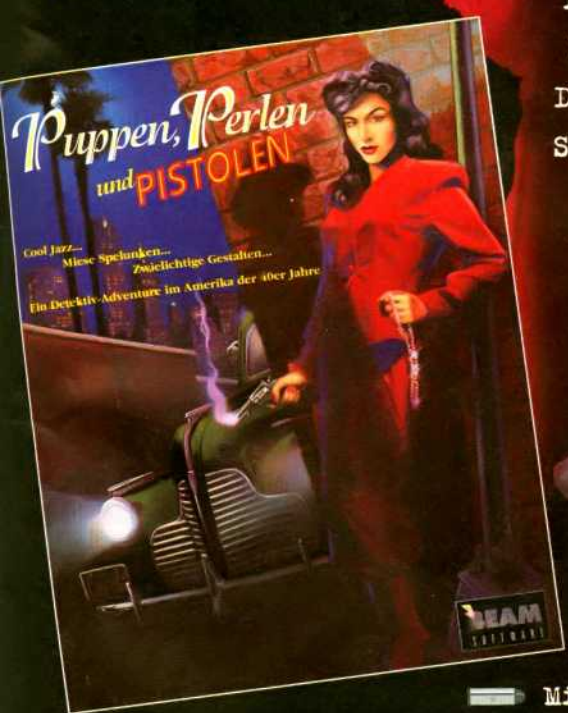
Puppen, Perlen und PISTOLEN

Harte Zeiten für Detektive

FRAUEN MACHEN ÄRGER, ABER ÄRGER IST IHR GESCHÄFT. FÜR DIE RICHTIGE FRAU UND HUNDERT DOLLAR VORSCHUSS WÄREN SIE BEREIT, EIN PAAR ZÄHNE UND IHRE FREUNDE AUFS SPIEL ZU SETZEN.

IN EINER SCHMUTZIGEN WELT ZWISCHEN KORRUPTEN POLIZISTEN, GESTOHLENEN DIAMANTEN, BEGIERDE UND MORD MÜSSEN SIE DEN FALL LÖSEN - UND ÜBERLEBEN.

Ab Oktober
für PC CD-ROM



Top-Highlights:

- Ein interaktives Detektiv-Adventure im Stil des „Film Noir" der 40er Jahre
- 30 gerissene Charaktere in einer raffiniert-verworrenen Geschichte
- Zahlreiche, nicht lineare Spiellösungen
- Mit dem coolen Original-Jazz-Soundtrack
- Doppel-CD mit mehr als 40 Spielstunden
- Komplett in Deutsch

PHILIPS

© Copyright Beam International Pty. Limited and Philips Interactive Media International Limited 1996.

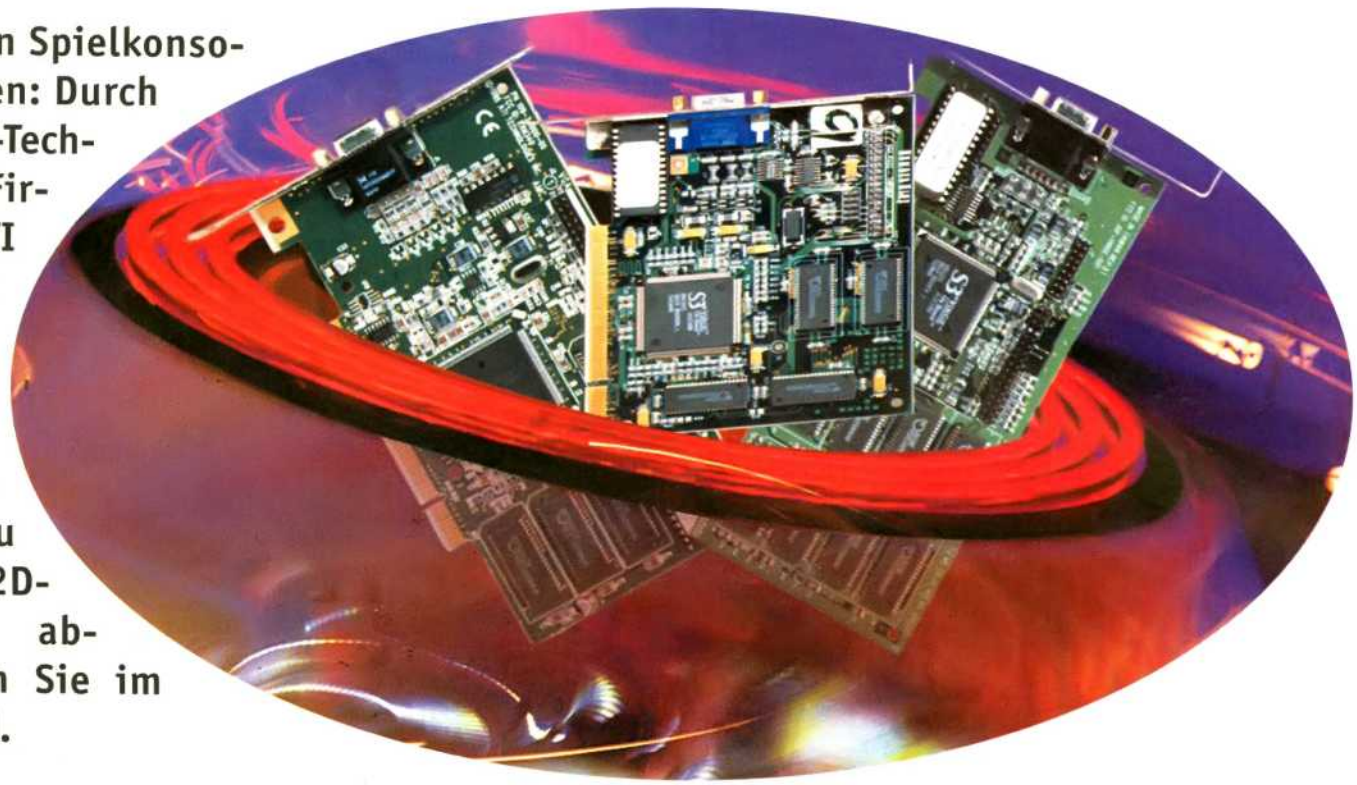
Im Exklusiv-Vertrieb von

http://www.bomico.com

Neue Grafikkarten im Test

MEHR SPASS DURCH 3D-BESCHLEUNIGER

Jetzt geht es den Spielkonsolen an den Kragen: Durch ausgefuchste 3D-Technik verwandeln Firmen wie S3, ATI oder Matrox Ihren PC in die perfekte Spieleplattform. Wie die 3D-Hardware im Vergleich zu herkömmlichen 2D-Beschleunigern abschneidet, lesen Sie im folgenden Artikel.

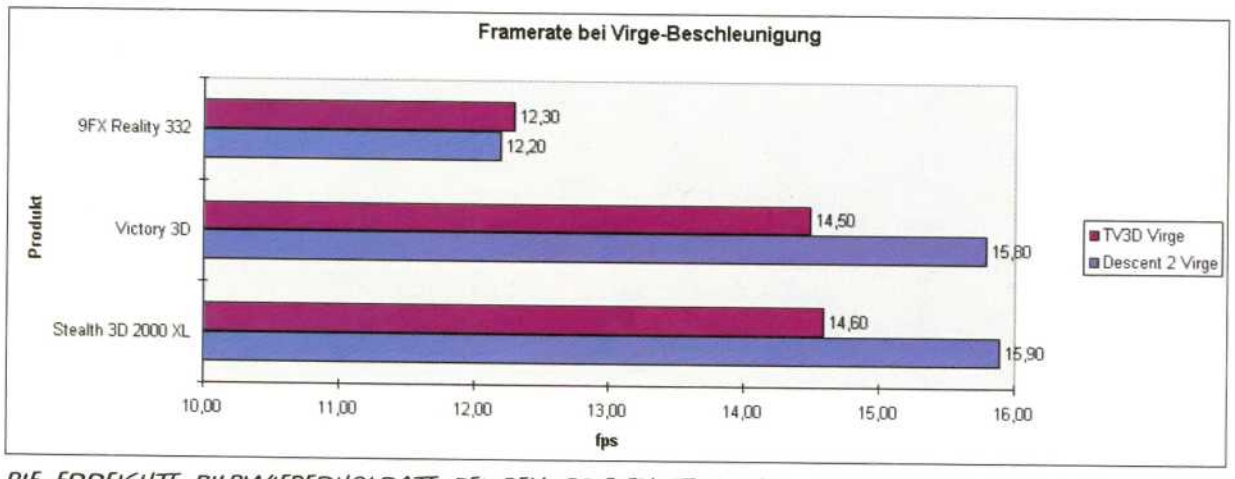


Die Karten sind neu gemischt, das Ende der 2D-Beschleuniger ist eingeläutet. Die Asse in den Ärmeln der Hersteller heißen S3 Virge, ATI 3D Rage oder Matrox Mystique. Was bislang Aufgabe des Prozessors im PC war, nämlich das Berechnen von Gouraud-Schattierungen oder ein Abbilden von Texturen auf Oberflächen, übernehmen jetzt die 3D-Karten. Damit Sie auch wissen, worauf Sie beim Kauf einer neuen Karte zu achten haben, erklären wir Ihnen zunächst die nötigen Grundlagen.

Und so funktioniert´s

Zum Verständnis der neuen Technik ist es zunächst wichtig zu wissen, wie eine 3D-Spielewelt im Computer aufgebaut wird. Bei Quake, Formula One Grand Prix 2 oder Descent 2 setzt sich ein dreidimensionales Szenario aus unzähligen Koordinaten zusammen, die je nach Blickwinkel des Spielers neu berechnet werden. Die Koordinaten stellen dabei die Eckpunkte von Flächen dar, die oftmals mit einer Oberfläche bzw. einer Textur überzogen sind. Das aufwendige Drehen oder Skalieren einer solchen Oberfläche wird dem Rechner durch die 3D-Beschleuniger abgenommen, so daß dem Prozessor im PC bis zu 50% mehr Rechenzeit bereitsteht. Weiterhin wird durch die Technik der bilinearen Filterung der häßliche „Klötzcheneffekt" abgemildert, der entsteht, wenn Sie sich einer Wand oder einem Gegenstand nähern. Die neue Filtertechnik fordert allerdings ihren Tribut, denn zur Darstellung benötigen Sie eine Farbtiefe von 16 Bit, was wiederum einen hohen RAM-Ausbau der Grafikkarte erforderlich macht. Auch sinkt die Geschwindigkeit: Descent 2 läuft beispielsweise etwas langsamer, wenn die Filterung eingeschaltet ist - freilich sieht das Ergebnis ungleich besser aus.

Eine Grafikkarte mit 2 MByte Speicher ist unabdingbar. Schon bei der Berechnung eines Bildes mit 640 x 480 Punkten und 65.000 Farben werden 1,8 MByte verbraucht: Jeweils 600 KByte verbrauchen der Bildschirmspeicher und die Funktionen zur Realisierung eines Double-Buffers sowie des Z-Buffers. Bei derart speicherintensiven Zugriffen, wie sie bei 3D-Beschleunigern vorkommen, sind entsprechend schnelle RAM-Bausteine notwendig.



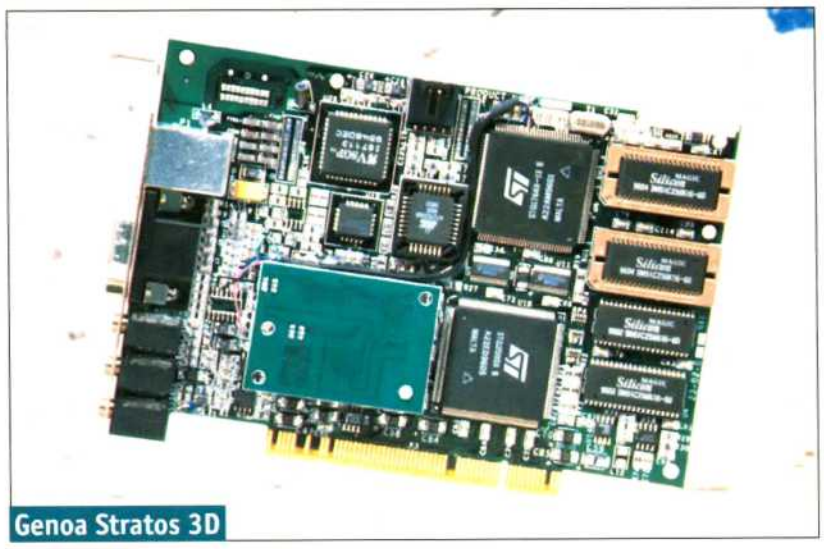
DIE ERREICHTE BILDWIEDERHOLRATE BEI DEN SPIELEN TERMINAL VELOCITY UND DESCENT 2, DIE JEWEILS MIT SPEZIELLER UNTERSTÜTZUNG FÜR DEN S3 VIRGE LIEFEN.

Die 3D-Chips

Die Anzahl der 3D-Prozessoren, die die Hersteller auf ihren Grafikkarten einsetzen, sind derzeit noch überschaubar. Von S3 kommt mit dem Virge ein um die 3D-Funktionalität erweiterter Trio V64+, während ATI mit dem 3D-Rage als einziger Hersteller sogar trilineare Filter unterstützt. Als Geschwindigkeitswunder entpuppte sich der MGA 1064SG von Matrox, dem es jedoch an Filterfunktionen gänzlich mangelt. NVidia und SGS Thomson produzieren mit dem NV1 bzw. dem SGT2000 beinahe identische Prozessoren, die sich lediglich in der eingesetzten RAM-Variante unterscheiden. Das schnelle V-RAM finden Sie nur bei NVidia auf dem NV1, während sich SGS Thomson mit dem preiswerteren EDO-DRAM begnügt. Interessant ist hierbei, daß beide Prozessoren über einen Multimedia-DSP eine Soundkarte simulieren können und eigenständig die Abfrage des Joysticks übernehmen. Nicht unerwähnt bleiben soll an dieser Stelle Creative Labs: Mit dem 3D-Blaster hat der Soundkarten-Spezialist bereits im Herbst 1995 eine Karte für den Local-Bus vorgestellt. Die eingesetzte Technik stammt von 3D Labs, einer Firma, die ihre Prozessoren überwiegend im High-End-Bereich einsetzt. Dabei hatte Creative Labs, wie auch andere Hersteller, mit dem Problem zu kämpfen, daß es noch keine einheitliche Schnittstelle gab, über die die unterschiedlichen Prozessoren angesprochen werden konnten.

Die Lösung: DirectX

Um auch unter Windows schnelle Spiele zu realisieren, entwickelte Microsoft gemeinsam mit den Herstellern die Softwareschnittstelle DirectX. Diese beinhaltet mit DirectDraw oder DirectSound bereits entsprechende Funktionen für herkömmliche Grafik- bzw. Soundkarten. Erst vor wenigen Wochen war es soweit, daß mit Direct3D die langerwartete Programmierschnittstelle für 3D-Karten veröffentlicht wurde. Spiele wie Virtua Fighter PC oder Earthworm Jim zeigen bereits jetzt, daß Windows als Spieleplattform durchaus ernstzunehmen ist.



Genoa Stratos 3D

DIE BEWERTUNGSKRITERIEN

Hohe Übertragungsraten vom RAM des Computers in die Grafikkarte sind wichtiger denn je, weil auch Actionspiele heute in SVGA gespielt werden wollen. Unter DOS haben wir hierfür den Benchmark Vidspeed für die Auflösungen 320 x 200 mit 8 Bit Farbtiefe und 640 x 480 mit 8 und 16 Bit Farbtiefe herangezogen. Für einen praxisnahen Test haben wir bei Spielen wie Descent 2 und Terminal Velocity die Anzahl der Bilder pro Sekunde gemessen. Die Ergebnisse korrespondieren dabei mit den Messungen bei Vidspeed: Je höher die Datenübertragung der Grafikkarte, desto höher ist auch die Framerate bei den Spielen. Ein zweites Kriterium ist die 2D-Beschleunigung unter Windows 95: Hier haben wir den Benchmark Winstone 96 von Ziff-Davis eingesetzt, der die Geschwindigkeit der Grafikkarte mit 14 Anwendungsprogrammen wie beispielsweise Corel Draw, MS Word oder Paradox ermittelt.

Am schwierigsten ist die 3D-Performance der Karten zu vergleichen, da die Geschwindigkeitsmessung alleine nicht ausreicht. Die Qualität der Grafikfilter sowie der weiteren 3D-Funktionen lassen sich nur durch ein Betrachten der Spiele vergleichen. Erschwerend kommt hinzu, daß sich einige Produkte noch im Beta-Stadium befinden und somit über keine optimierten Treiber verfügen. Leider gibt es derzeit auch kein Spiel, das alle Grafikkarten direkt unterstützt, was für einen Vergleich optimal wäre. Das Microsoft-SDK für Direct3D liefert zwar einige Demoprogramme für einen Geschwindigkeitstest, diese sind jedoch nicht mit anspruchsvollen Spielen vergleichbar, wo vor allem ständig neue Texturen an die Grafikkarte übermittelt werden müssen. Ein 3D-Vergleich zwischen den Karten mit verschiedenen Prozessoren ist also zur Zeit kaum möglich. Die 3D-Performance der Virge-Karten untereinander ließ sich mit den Spielen Descent 2 und Terminal Velocity vergleichen. Beide Spiele liefen in einer angepaßten Version auf allen Virge-Produkten.

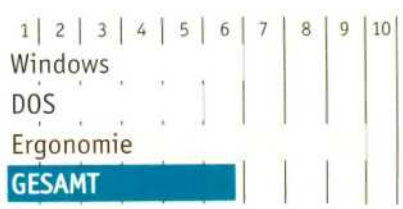
Das Ergebnis eines Benchmarks hängt natürlich auch von den restlichen Komponenten des Computers ab. Bei uns war dies eine Hauptplatine von Asus (P55TP4N) mit PCI-Bus, ein Pentium 100, 32 MByte RAM sowie die Festplatte ST 51080 von Seagate. Um bessere Aussagen über die Leistungen der 3D-Grafikkarten machen zu können, haben wir außerdem eine Reihe von herkömmlichen 2D-Beschleunigern getestet.

GENOA STRATOS 3D

Hardware: Herzstück der Stratos 3D von Genua ist der STG 2000 von SGS Thomson. Bei der 3D-Beschleunigung beherrscht er alle relevanten Features bis auf MIP-Mapping. Die RAM-Ausstattung ist mit 1 MByte EDO-RAM, das mit 60 ns Zugriffszeit arbeitet, viel zu knapp bemessen, weshalb Sie lieber gleich zur 2 MByte-Version greifen sollten. Die Stratos 3D sorgt nicht nur für die Grafik der Spiele, sondern mit Hilfe eines Multimedia-DSPs auch gleich für den entsprechenden Sound. Hierzu werden bis zu 6 MByte Instrumenten-Samples in den Hauptspeicher des Computers geladen und von dort aus wiedergegeben. Ein kleines aber feines Detail stellt der Gameport für Joysticks oder Gamepads von Sega dar. Er wird komplett durch die Grafikkarte verwaltet, was den Hauptprozessor von der Abfrage des Joysticks befreit. Wer weitere Multimedia-Hardware wie z. B. einen MPEG-Dekoder anschließen möchte, wird einen Feature-Connector schmerzlich vermissen. Zum Lieferumfang zählen die Spiele Virtua Fighter Remix und Nascar Racing.

Leistung: Die Stratos 3D liefert beim Benchmark Winstone 96 relativ schlechte Werte, was für Spieler jedoch noch zu verschmerzen wäre - nicht jedoch die schlechte DOS-Performance. Extrem niedrige Übertragungsraten bewirken, daß die Geschwindigkeit der getesteten SVGA-Actionspiele weit unter dem Durchschnitt liegen. True- und Highcolor-Modi sind unter DOS gar nicht vorhanden. Der mit 6 MByte Samples eigentlich üppig bestückte Wavetable-Synthesizer kann klanglich nicht recht überzeugen. Unter DOS benötigt man außerdem einen Treiber, um auf den Soundteil zugreifen zu können. Ihrer eigentlichen Aufgabe, der 3D-Beschleunigung, wird die Stratos 3D jedoch gerecht: Bei Battle Arena Toshinden stieg die Framerate durch Zuschalten der 3D-Beschleunigung in der höchsten Darstellungsqualität von 11,5 auf 20 Bilder pro Sekunde.

Urteil: Nur 489,- Mark für Sound- und Grafikkarte in einem klingt zwar günstig, allein die Leistung läßt jedoch etwas zu wünschen übrig. Mit sehr schlechter DOS-Performance eignet sich die Stratos 3D im Grunde ausschließlich für 3D-Spiele unter Windows 95 - sobald diese in ausreichender Menge angeboten werden.

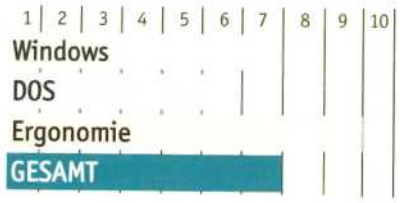


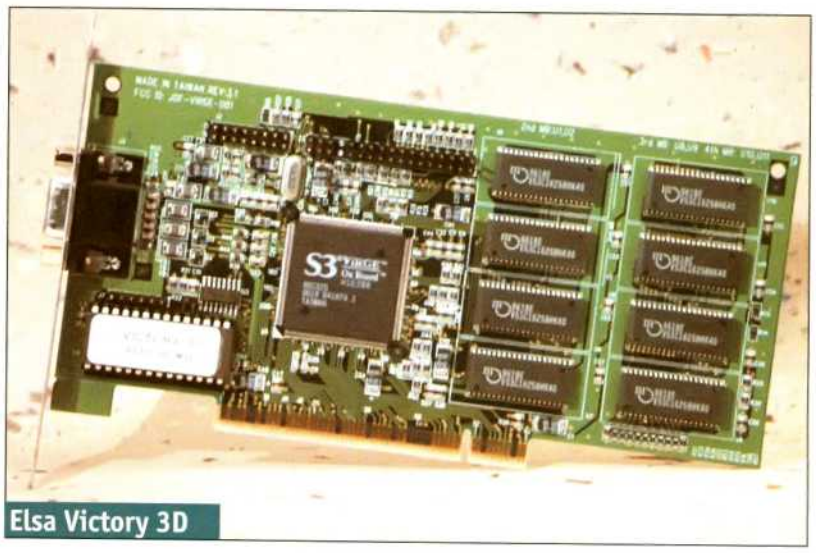
NUMBER NINE 9FX REALITY 332

Hardware: Der Name Reality deutet es an: Durch den S3 Virge sollen 3D-Spiele noch realistischer dargestellt werden. Ausgestattet ist die Karte mit 2 MByte EDO-RAM, die mit einer Zugriffszeit von 50 ns arbeiten. Die 9FX Reality besitzt die umfangreichste Softwareausstattung im Testfeld: Geliefert werden die Spiele Terminal Velocity, Havoc und Screamer sowie Grafiksoftware wie Leadview, RealMation STE und Asymetrix Web 3D.

Leistung: Unter Windows 95 erreicht die 9FX Reality durchschnittliche Werte, die in der Praxis völlig ausreichend sind. Die Übertragungsrate unter DOS fällt gegenüber der direkten Konkurrenz deutlich ab, was sich bei den getesteten Spielen bemerkbar macht. In der Version für den Virge fällt die Framerate bei Terminal Velocity bis auf 12 fps ab. Da hilft nur, den Bildausschnitt zu verkleinern oder den bilinearen Filter abzuschalten, was aber nicht Sinn der Sache sein kann.

Urteil: Die Softwareausstattung ist ein Pluspunkt für die 389,- Mark teure Grafikkarte. Die Performance bei der 3D-Beschleunigung erreicht derzeit jedoch nicht den Level vergleichbarer Produkte mit Virge-Prozessor.



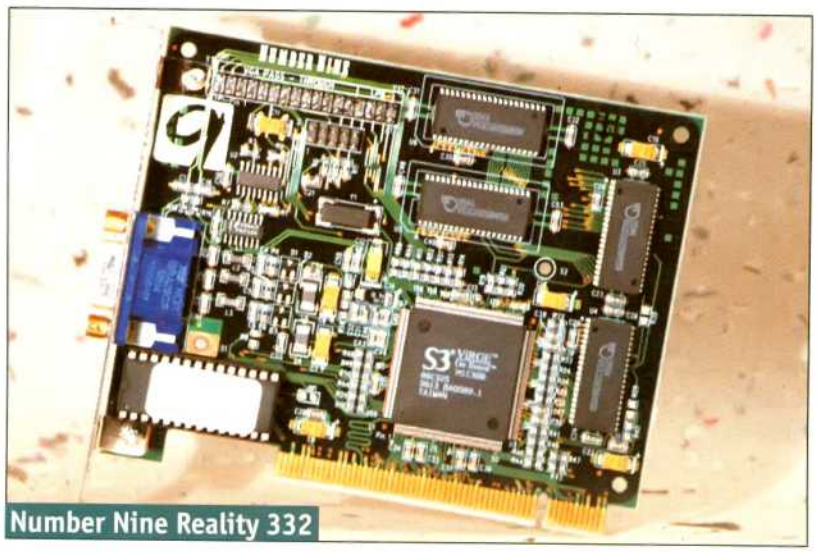

Elsa Victory 3D

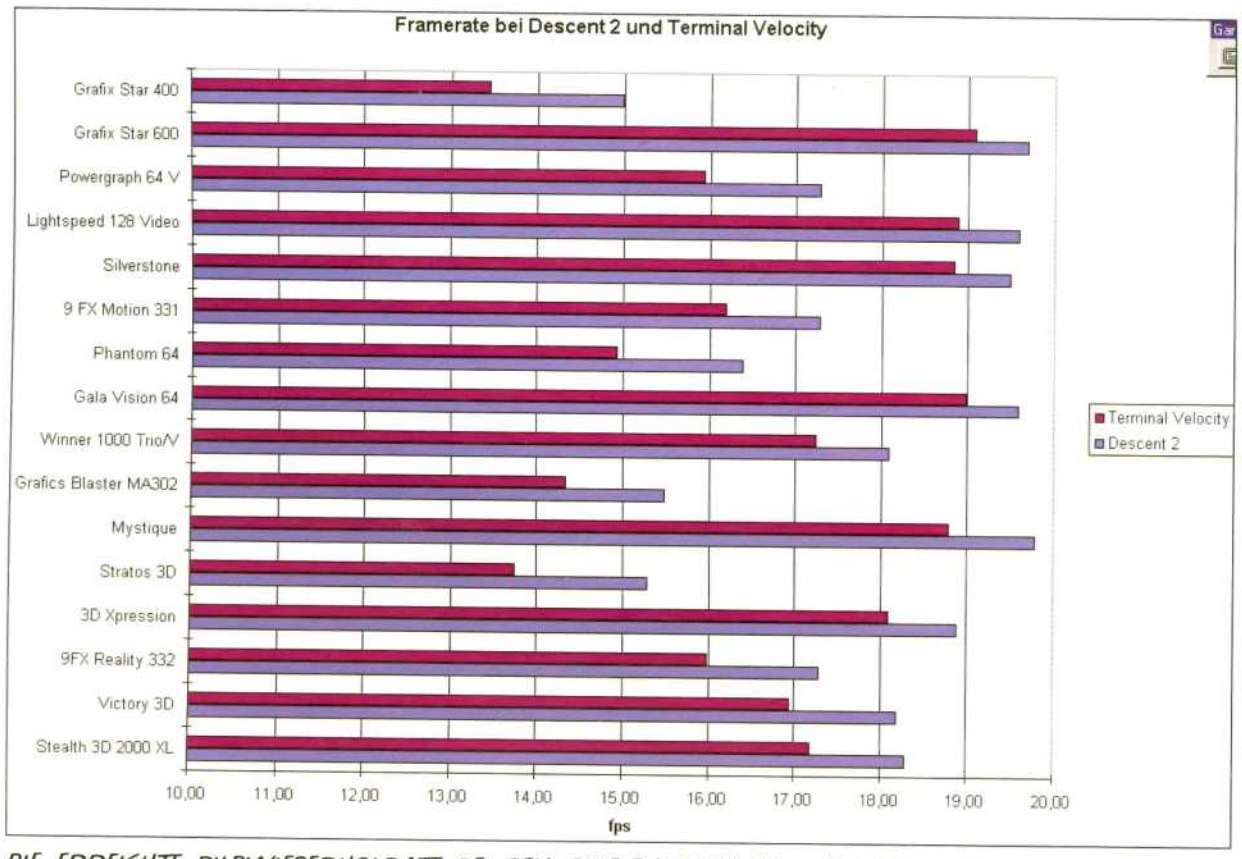
ELSA VICTORY 3D

Hardware: Für 3D-Beschleunigung sorgt auf der Victory 3D ebenfalls der Virge von S3. Die Karte gibt es in einer aufrüstbaren Variante mit 2 oder gleich mit 4 MByte EDO-RAM, das mit 40 ns arbeitet. In der Verpackung finden Sie die Spiele Battle Race, FX Fighter Turbo sowie Terminal Velocity. Bemerkenswert ist die Software VR-Scout: Mit einem Plug-in für den Netscape Navigator können VRML-Seiten mit dreidimensionalen Objekten aus dem Internet mit Hilfe des 3D-Beschleunigers dargestellt werden.

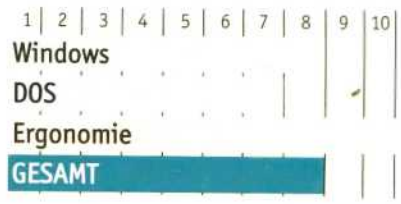
Leistung: Unter Windows laufen Anwendungsprogramme mit einer akzeptablen Geschwindigkeit, und auch unter DOS erreicht die Karte gute Werte. Descent 2 und Terminal Velocity spielen sich mit der Victory 3D gleich um zwei bis drei Bilder pro Sekunde schneller als mit der Number Nine Reality.

Urteil: Der Preis für die 2 MByte-Version fällt mit 329,- Mark erfreulich gering aus, für die Variante mit 4 MByte sind 448,- Mark fällig. Die Karte plaziert sich mit ihren Leistungen deutlich vor der 9FX Reality und nur knapp hinter der Stealth 3D.


Number Nine Reality 332



DIE ERREICHTE BILDWIEDERHOLRATE BEI DEN SPIELEN TERMINAL VELOCITY UND DESCENT 2, DIE OHNE UNTERSTÜTZUNG EINES 3D-PROZESSORS LIEFEN.



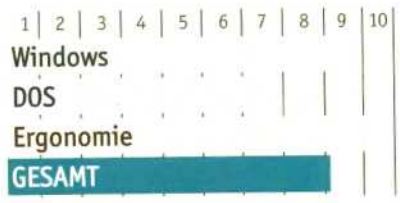
DIAMOND STEALTH 3D 2000 XL

Hardware: Die Stealth 3D gibt es zur Zeit ausschließlich mit 2 MByte EDO-RAM, auf das mit 40 ns zugegriffen wird. Mit Erschei-

nen dieser Ausgabe soll eine auf 4 MByte erweiterbare Variante auf den Markt kommen, so daß dann auch höhere 3D-Auflösungen als 640 x 480 Punkte dargestellt werden können. Auch die Stealth 3D basiert auf dem Virge von S3, der die mitgelieferten Spiele Descent 2 und Destruction Derby beschleunigt. Zum Lieferumfang gehört außerdem das Lexikon Compton´s Interactive Encyclopedia, das bei unserem Testmuster jedoch noch fehlte.

Leistung: Die Stealth erzielt unter DOS im Vergleich zu den anderen Virge-Karten die besten Werte, die nur von herkömmlichen 2D-Beschleunigern nochmals übertroffen werden. Bei Spielen wie Descent 2 oder Terminal Velocity hat die Stealth gegenüber ihren direkten Konkurrenten von Elsa und Number Nine knapp die Nase vorn. Ausgesprochen flott arbeitet die Karte auch unter Windows 95 - Hier muß sie sich jedoch der Matrox Mystique geschlagen geben.

Urteil: Bei der Grafikleistung gibt es nichts zu bemängeln: Gute Leistungen unter Windows und DOS machen die Karte zu einer Allround-Lösung. Mit 399,- Mark ist die Stealth 3D jedoch 70,- Mark teurer als die annähernd gleichwertige Victory 3D.



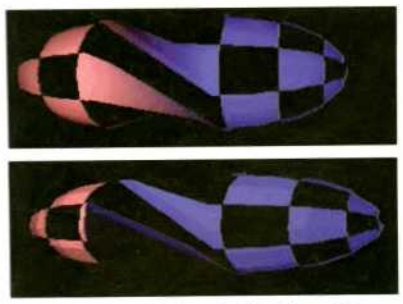
DIE 3D-FUNKTIONEN DER PROZESSOREN

	ATI 3D Rage	S3 Virge	Nvidia NV1, SGS Thomson SGT 2000	Matrox MGA 1064 SG	Relevanz für Computerspiele
Flat Shading	ja	ja	ja	ja	wichtig für Bildqualität
Gouraud Shading	ja	ja	ja	ja	wichtig für Bildqualität
Double-Buffering	ja	ja	ja	ja	wichtig für Geschwindigkeit und Bildqualität
Z-Buffering	ja	ja	ja	ja	wichtig für Geschwindigkeit
Perspective Correction	ja	ja	ja	ja	wichtig für Bildqualität
Texturing	ja	ja	ja	ja	wichtig für Bildqualität
MIP Mapping	ja	ja	nein	ja	wichtig für Bildqualität
Alpha Blending	ja	ja	ja	andere Methode	eher unwichtig
bi lineare Filterung	ja	ja	ja	nein	wichtig für Bildqualität
tri lineare Filterung	ja	nein	nein	nein	wichtig für Bildqualität
Video Textur	ja	ja	nein	nein	eher unwichtig
Fogging	ja	ja	ja	nein	wichtig für Bildqualität

TERMINAL VELOCITY EINMAL MIT UND EINMAL OHNE VIRGE-UNTERSTÜTZUNG. DEUTLICH SIND DIE WEICHEREN ÜBERGÄNGE UND DIE KORREKTE DARSTELLUNG VON RECHTECKIGEN OBJEKTEN ERKENNBAR.

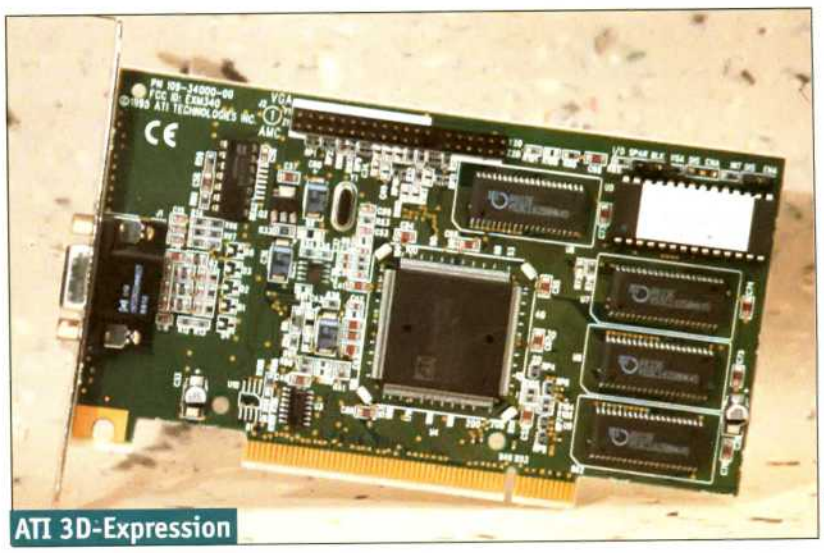
ATI 3D-EXPRESSION

Hardware: Mit der 3D-Expression bringt ATI eine komplette Eigenentwicklung auf den Markt, die mit dem Prozessor 3D-Rage arbeitet. Das uns zur Verfügung gestellte Testmuster befand sich noch in der Entwicklungphase. So sind für zukünftige Versionen Leistungssteigerungen zu erwarten, da diese anstatt mit EDO-RAM mit wesentlich schnellerem SDRAM arbeiten sollen. Mit MechWarrior 2, Assault Rigs und Actua Soccer liefert ATI bereits drei an den 3D-Rage angepaßte Spiele aus.



MIT GOURAUD SHADING ERHÄLT MAN WEICHE FARBÜBERGÄNGE AN DEN ECKEN EINES OBJEKTS.

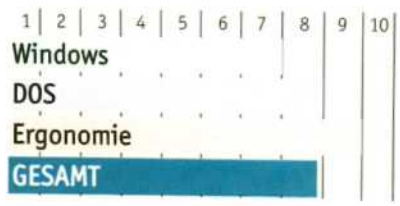
Diamond Stealth 3D



ATI 3D-Expression

Leistung: Bei der Standardauflösung von 320 x 200 Punkten erzielt die 3D-Expression recht bescheidene Werte in der Datenübertragung. Schneller wird es jedoch in den für die aktuellen 3D-Spiele wichtigen SVGA-Modi. Das macht sich sogleich in den guten Bildwiederholungsraten bei Descent 2 und Terminal Velocity bemerkbar. Bei der Version von MechWarrior 2 für den 3D-Rage ist der Hintergrund mit gefilterten Texturen überzogen, ohne daß Leistungsverluste beim Grafikaufbau feststellbar sind. Auch unter Windows 95 erreicht die Karte - trotz des frühen Entwicklungsstadiums - bereits durchschnittliche Ergebnisse.

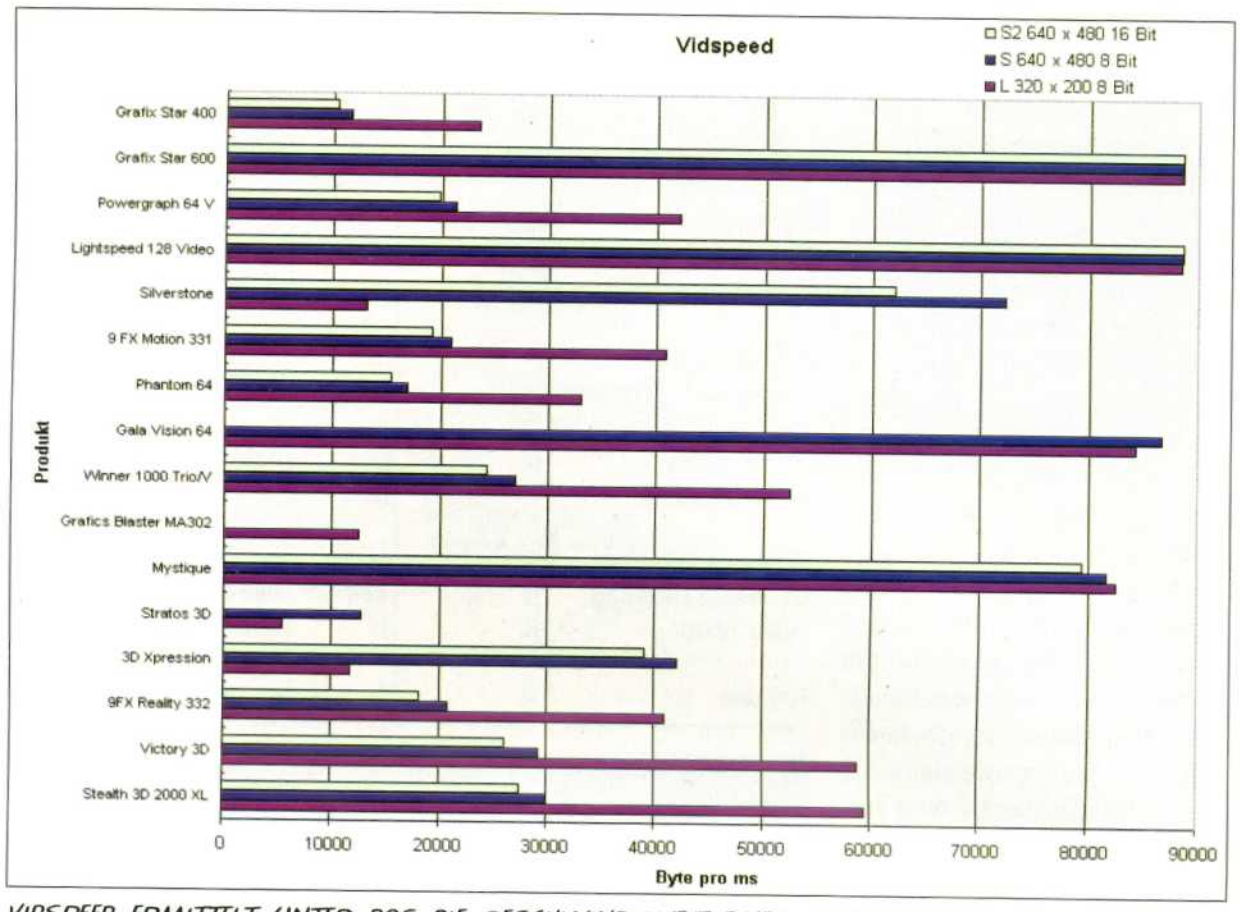
Urteil: Die 2D-Beschleunigung genügt in der Betaversion der Windows-Treiber den gängigen Anforderungen. SVGA-Spiele laufen mit der 3D-Expression recht flott und auch bei den 3D-Funktionen der Karte werden gute Framerates erzielt. Einzig die Standard-VGA-Auflösung fällt in der Geschwindigkeit deutlich ab. Moderne Spiele verlangen jedoch ohnehin immer öfter nach einer SVGA-Auflösung. Die 3D-Expression kostet 399,- Mark und bewegt sich damit preislich im Rahmen der anderen Testprodukte.



MATROX MYSTIQUE

Hardware: Auf der Mystique arbeitet der Prozessor MGA 1064 SG, eine Eigenentwicklung von Matrox. Das Kürzel SG deutet es an: Zum Einsatz kommt hier das schnelle SGRAM, das die Zugriffszeit auf den Grafikspeicher auf 12 ns verkürzt.

Leistung: Dementsprechend fiel auch der DOS-Benchmark Vidspeed aus: Die Übertragungsraten waren teilweise doppelt so



VIDSPEED ERMITTELT UNTER DOS DIE GESCHWINDIGKEIT EINER GRAFIKKARTE, INDEM DIE ÜBERTRAGUNGSRATEN ZUM HAUPTSPEICHER DES PCS GEMESSEN WERDEN. JE HÖHER DIE WERTE, DESTO SCHNELLER ARBEITET DIE GRAFIKKARTE.

DIE TECHNIKEN DER 3D-GRAFIKBESCHLEUNIGUNG

Alpha Blending: Durchsichtige Objekte, wie Fensterscheiben eines Autos, lassen den Hintergrund mehr oder weniger stark durchscheinen.

Anti-Aliasing: Anti-Aliasing verhindert den „Treppen-" oder „Klötzcheneffekt" bei kontrastreichen Grafiken, indem die Farben an den Übergängen abgemischt werden.

Bilineare Filter: Die Filterfunktion ist vergleichbar mit der Weichzeichnerfunktion von Grafikprogrammen. Durch Mischen der Farben von benachbarten Bildpunkten wird der Klötzcheneffekt beim Vergrößern einer Grafik vermieden.

Double-Buffering: In einem Bereich des Grafikspeichers wird ein fertig berechnetes Bild für die Monitordarstellung ausgelesen, während in einem anderen Bereich das nächste Bild berechnet wird. Anschließend werden beide Speicherbereiche vertauscht (Page-Flipping). Diese Technik verhindert Bildstörungen beim Grafikaufbau.

Fogging: Weit entfernte Objekte erscheinen vernebelt. Diese Technik empfiehlt sich besonders, wenn ein unbegrenzter Horizont dargestellt wird, wie bei Terminal Velocity oder Magic Carpet.

Gouraud Shading: Berechnet weiche Übergänge zwischen den zum Aufbau eines Objektes benötigten Polygonen, so daß für den Betrachter eine glatte Fläche entsteht.

MIP-Mapping: Erhöht die Darstellungsqualität von Texturen. Eine als Textur zu verwendende Bitmap-Grafik wird dazu in verschiedenen Auflösungen gespeichert und jeweils in Abhängigkeit von der Entfernung zum Betrachter verwendet. Somit ist ein Objekt auch aus nächster Nähe noch mit Details versehen. Problematisch sind mögliche Sprünge an der Stelle, an der zwischen zwei Bitmaps umgeschaltet wird. Solche Sprünge werden durch trilineare Filter weiter vermindert.

Perspective Correction: Ein Objekt wird bei der 3D-Berechnung aus dreieckigen Flächen erzeugt und anschließend mit einer Textur versehen. Eine Textur ist jedoch in der Regel rechteckig und wird zur weiteren Verwendung in mindestens zwei Dreiecke aufgeteilt. Hierdurch können bei der Veränderung des Blickwinkels oder der Entfernung perspektivische Verzerrungen auftreten, die durch Perspective Correction vermieden werden.

Texture Mapping: Die Projektion von Bitmap-Grafiken auf dreidimensionale Polygon-Objekte, um diese realistischer aussehen zu lassen.

Trilineare Filter: Eine Kombination von MIP-Mapping und bilinearer Filterung. Zunächst werden zwei Auflösungsstufen einer Textur gefiltert und in einem dritten Schritt wird das interpolierte Ergebnis abermals einer bilinearen Filterung unterzogen.

Videotextur: Ein Teil eines 3D-Objekts wird statt mit einer unbewegten Textur mit einem Video versehen. In der Praxis - besonders bei Spielen - werden Sie diese Funktion nur selten benötigen.

Z-Buffer: Methode zum Entfernen verdeckter Bildpunkte, indem für jeden Punkt eine Koordinate für die Tiefe gespeichert wird. Ein Punkt wird letztendlich nur gesetzt, wenn er nicht durch einen anderen, vom Betrachter aus vor ihm liegenden Punkt verdeckt wird. Diese Methode ist im Vergleich zu anderen Alternativen sehr schnell, verbraucht jedoch je nach Rechentiefe bis zu 2 Byte Speicher pro Bildpunkt.

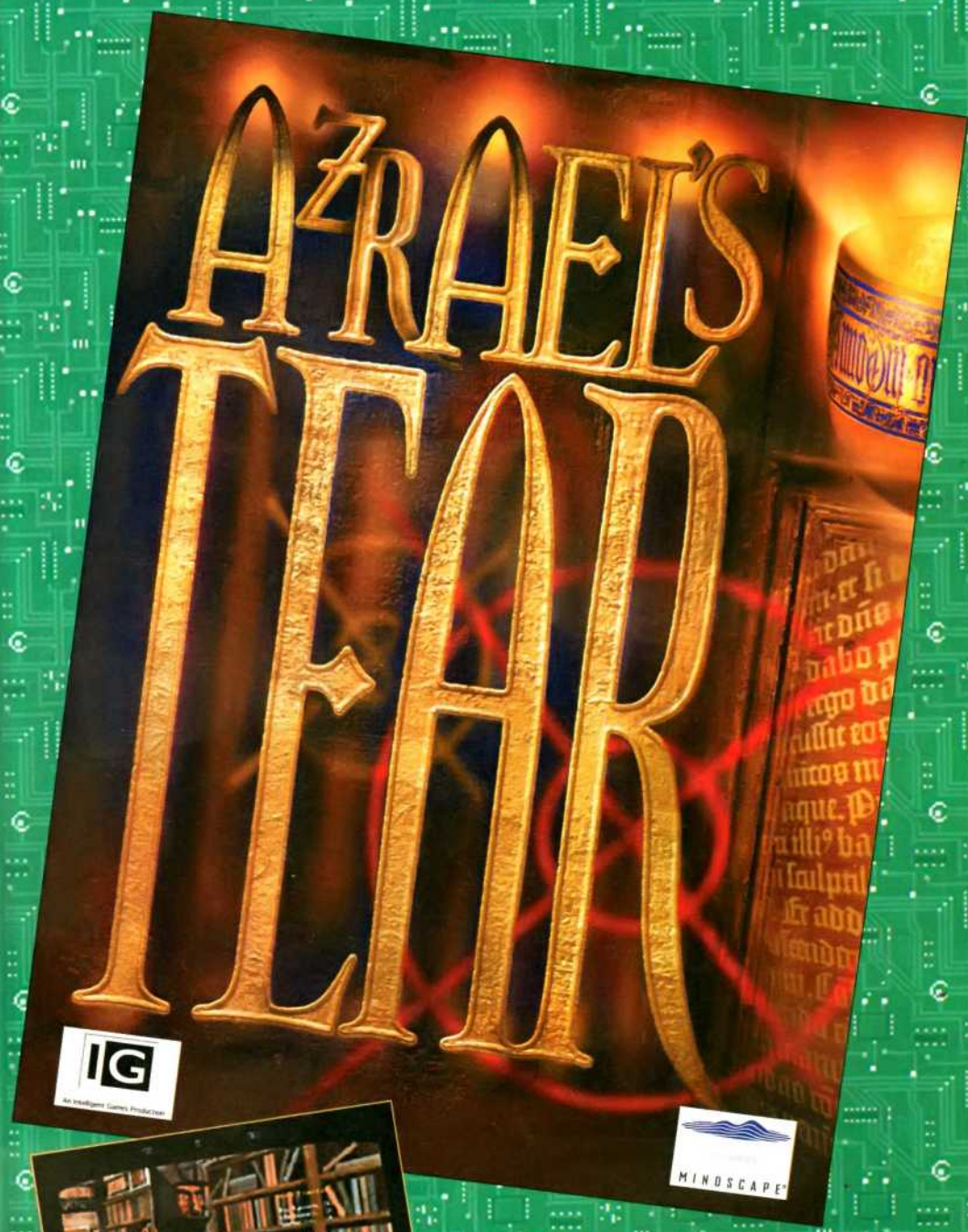
DIE SUCHE NACH DEM HEILIGEN GRAL

Ein packendes Adventure in 3D, das Sie völlig in seinen Bann ziehen wird.

Ihr Freund bittet Sie per Brief zum Tempel Aeternis. Kaum sind Sie dort angekommen, bricht hinter Ihnen der Eingang zusammen, und Sie sind gefangen. Auf Ihrem Weg zum Ausgang treffen Sie auf Wesen, die seit mehreren Jahrhunderten hier unten eingeschlossen sind. Schließlich erfahren Sie, daß Ihr Erscheinen schon lange vorausgeplant war ... Denn SIE sind auserwählt worden, den heiligen Gral zu finden und wieder in die Außenwelt zu bringen.

- Eine komplexe und detaillierte Geschichte mit vielen Lösungswegen!
- Jede Figur im Spiel hat ihre eigene Geschichte und Persönlichkeit. Die Aktionen des Spielers wirken sich direkt auf die Umgebung aus!
- Völlige Bewegungsfreiheit!
- Subtile und komplexe Rätsel erfordern Ihre ganze Vorstellungskraft bei ihrer Lösung.
- Über 70 in Echtzeit berechnete 3D-Umgebungen, mit zahllosen Details, schaffen eine dichte Atmosphäre.
- Überwältigende, hochauflösende 640 x 480 SVGA Grafiken!
- 3 Grafikdetailstufen und 2 automatische Auflösungsmodi!

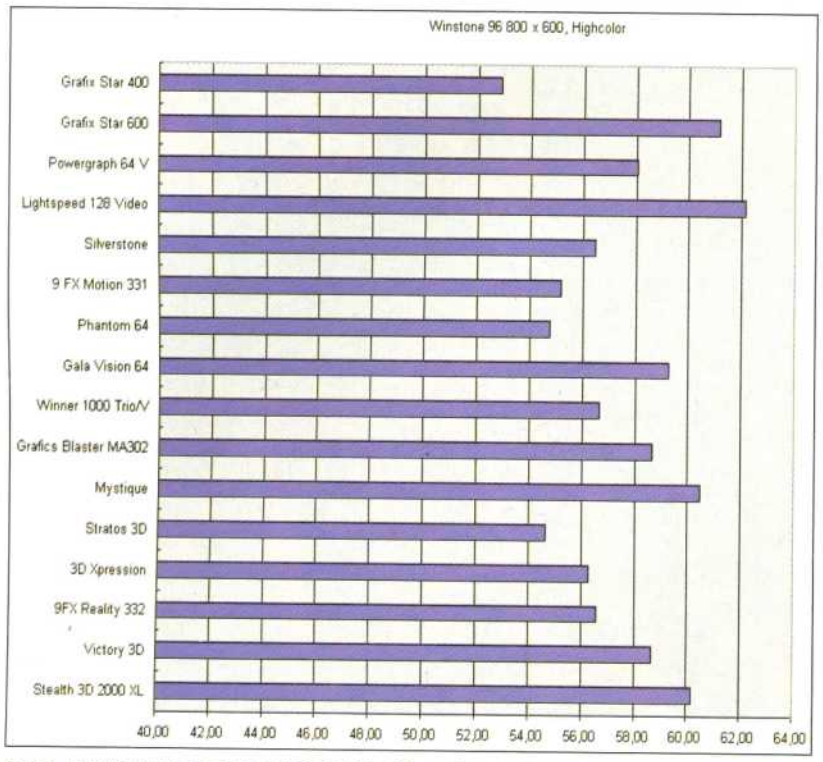
Erhältlich für: PC CD-ROM



KOMPLETT IN DEUTSCH!

© 1994 Intelligent Games, Ltd.
© 1994 Ken Haywood.
Alle Rechte vorbehalten.

Mindscape International
Zeppelinstraße 321
45470 Mülheim a. d. Ruhr
Tel. (02 08) 9 92 41-0
Fax (02 08) 9 92 41-29



DER BENCHMARK WINSTONE 96 LIEF UNTER WINDOWS 95 IN EINER AUFLÖSUNG VON 800 X 600 PUNKTEN UND EINER FARBTIEFE VON 16 BIT. GEMESSEN WURDE DIE GESCHWINDIGKEIT EINIGER TYPISCHER APPLIKATIONEN WIE MS WORD. JE HÖHER DIE WERTE, DESTO SCHNELLER ARBEITET DIE GRAFIKKARTE.

WEITERE PRODUKTE

Leider erst nach Redaktionsschluß erreichte uns mit der Hercules Terminator 3D eine weitere 3D-Grafikbeschleunigerkarte, die auf Basis des Virge-Chips von S3 aufgebaut ist. Ebenfalls mit einem Virge-Chip wird Miro in Kürze die Media 3D vorstellen, die gleich mit einem TV-Ausgang ausgestattet ist. Von NEC und VideoLogic erscheint demnächst der Chip PowerVR, der 3D-Welten auch ohne Z-Buffer ermöglichen soll. Creative Labs wird ebenfalls wieder am 3D-Markt aktiv, sobald die PCI-Version des 3D-Blasters fertig ist. Alle Produkte werden wir natürlich unter den gleichen Bedingungen testen und in den nächsten Ausgaben vorstellen. Spätestens in unserer Referenzliste ab Ausgabe 12/96 haben Sie dann den kompletten Marktüberblick.

hoch wie bei der Konkurrenz. Die Mystique erzeugt somit auch die meisten Bilder pro Sekunde bei Descent 2 und Terminal Velocity. Auch die 3D-Beschleunigung ist extrem schnell: Die kleinen Demoprogramme des Microsoft Software-Developer-Kits liefen im Vergleich zum S3 Virge bis zu 100% schneller. Allerdings fehlen der Mystique die wichtigen Funktionen bilinearer Filter und Fogging.

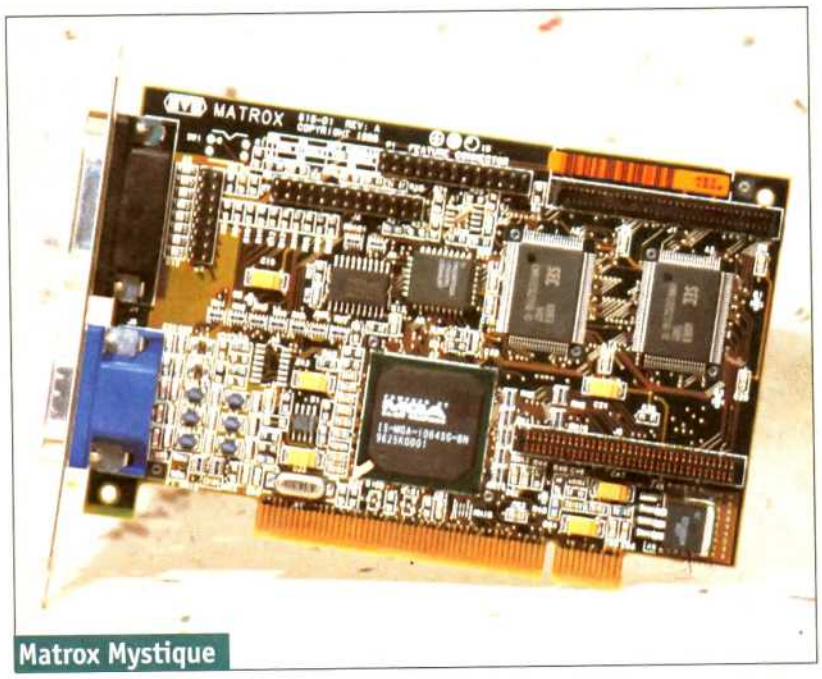
Urteil: Dem starken Geschwindigkeitsvorteil steht das Fehlen einiger 3D-Funktionen gegenüber. Ob dies ein gravierender Nachteil ist, kann erst der Vergleich mit Spielen zeigen, die auf allen 3D-Chips laufen. Für die Mystique spricht

Karten mit 3D-Beschleunigung

Hersteller	Diamond	Elsa	Number Nine	ATI	Genoa	Matrox
Produkt	Stealth 3D 2000 XL	Victory 3D PC ACTION PREIS-TIP	9FX Reality 332	3D Xpression	Stratos 3D	Mystique
Preis	399,- (2 MB)	328,- (2 MB), 448,- (4 MB)	389,- (2 MB)	399,- (2 MB)	450,- (1 MB), 489 (2 MB)	439,- (2 MB), 599,- (4 MB)
Grafik-Prozessor	S3 Virge	S3 Virge	S3 Virge	ATI 3D Rage	SGS-Thomson	MGA 1064 SG STG2000
RAM (erweiterbar auf)	2 MByte EDO-RAM	2 MByte (4 MByte) EDO-RAM	2 MByte EDO-RAM	2 MByte (4MByte) EDO-RAM	1 MByte (2 MByte) EDO-RAM	2 MByte (4MByte) SGRAM
Zugriffszeit	40 ns	40 ns	50 ns	45 ns	60 ns	12 ns
RAM-DAC-Takt	135 MHz	135 MHz	135 MHz	135 MHz	135 MHz	135 MHz
Anschlußmöglichkeit für Multimedia-Hardware	Feature-Connector, S3 Scenic Highway	Feature-Connector, S3 Scenic Highway	Feature-Connector S3 Scenic Highway	Feature-Connector	keine	Feature, hersteller-spezifisch
max. Farbtiefe / max. Refresh						
640 x 480 Punkte	24 Bit / 120 Hz	24 Bit / 160 Hz	24 Bit / 150 Hz	24 Bit / 120 Hz	24 Bit / 120 Hz	32 Bit / 200 Hz
800 x 600 Punkte	24 Bit / 120 Hz	24 Bit / 160 Hz	24 Bit / 125 Hz	24 Bit / 120 Hz	24 Bit / 120 Hz	32 Bit / 170 Hz
1024 x 768 Punkte	16 Bit / 100 Hz	16 Bit / 141 Hz	16 Bit / 120 Hz	24 Bit / 120 Hz	24 Bit / 120 Hz	24 Bit / 120 Hz
1152 x 864 Punkte	16 Bit / 85 Hz	8 Bit / 112 Hz	8 Bit / 90 Hz	16 Bit / 100 Hz	16 Bit / 100 Hz	16 Bit / 100 Hz
1280 x 1024 Punkte	8 Bit / 75 Hz	8 Bit / 85 Hz	8 Bit / 75 Hz	8 Bit / 75 Hz	8 Bit / 85 Hz	8 Bit / 85 Hz
weitere Auflösungen unter Windows 95	1600 x 1200 Punkte / 8 Bit / 43 Hz interlaced	-	-	-	1600 x 1200 Punkte/ 8 Bit / 66 Hz interlaced	-
Bewertung						
Leistung Windows (0 bis 10 Punkte, Wertung 40%)	9	8	7	7	6	9
Leistung DOS (0 bis 10 Punkte, Wertung 40%)	7	7	6	8	4	10
Ergonomie (0 bis 10 Punkte, Wertung 20%)	9	10	9	9	9	10
Gesamtwertung (0 bis 10)	8,2	8,0	7,0	7,8	5,8	9,6

Karten ohne

	Creative Labs	Elsa
Produkt	Graphics Blaster MA302	Win Trio
Preis	299,- (2 MB)	29
Grafik-Prozessor	Cirrus Logic GD 5462	S3
RAM (erweiterbar auf)	2 MByte RAMBUS-DRAM	1 M (2 DR
Zugriffszeit	50 ns	60
RAM-DAC-Takt	170 MHz	135
Anschlußmöglichkeit für Multimedia-Hardware	Feature-Connector	Fea Con
max. Farbtie		
640 x 480 Punkte	24 Bit / 150 Hz	24
800 x 600 Punkte	24 Bit / 100 Hz	24
1024 x 768 Punkte	16 Bit / 100 Hz	16
1152 x 864 Punkte	-	16
1280 x 1024 Punkte	8 Bit / 85 Hz	8 B
weitere Auflösungen unter Windows 95	1600 x 1200 Punkte / 8 Bit / 60 Hz interlaced	-
Bewertung		
Leistung Windows	8	7
Leistung DOS	4	7
Ergonomie	9	10
Gesamtwertung	6,6	7,



Matrox Mystique

die außergewöhnlich gute Performance unter Windows 95 und DOS. Mit 439,- Mark ist die Karte geringfügig teurer als der Durchschnitt. **Kersten Mayer**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Windows										
DOS										
Ergonomie										
GESAMT										

FAZIT

Lohnt sich also schon jetzt die Anschaffung eines 3D-Beschleunigers? Für ein Umrüsten eines bestehenden Systems ist es sicher noch zu früh - zu wenige angepaßte 3D-Spiele sind derzeit auf dem Markt. Wer sich dagegen ein neues Komplettsystem zulegen möchte, sollte schon jetzt die 50 bis 150 Mark in die neue Technologie investieren. Daß sich die 3D-Beschleuniger durchsetzen werden, steht außer Frage. Eine Empfehlung für ein konkretes Produkt kann schließlich nur mit dem Hinweis erfolgen, daß sich die Karten von Matrox und ATI noch im Entwicklungsstadium befinden. Ein Vergleich der 3D-Funktionen zwischen verschiedenen Prozessoren ist zum gegenwärtigen Zeitpunkt objektiv nicht möglich - Einen klaren Testsieger konnten wir unter den 3D-Karten daher noch nicht ermitteln. Dennoch war in den Testläufen eine Tendenz zu erkennen. Der Prozessor von Matrox besitzt enorme Geschwindigkeitsvorteile. Erste vorsichtige Messungen mit dem Microsoft SDK zeigten, daß die Matrox Mystique je nach Anwendung bis zu doppelt so schnell arbeitet wie andere Produkte. Unter den bereits lieferbaren 3D-Beschleunigern hat Elsa mit der Victory 3D im Verhältnis von Preis und Leistung die Nase vorn und erhält somit unsere Preis-Tip-Auszeichnung. Von den 2D-Beschleunigern können wir die mit einem Tseng ET 6000 bestückten Karten VideoLogic Grafix Star 600 und STB Systems Lightspeed 128 empfehlen. Deutlich preiswerter und nur geringfügig langsamer fällt die Vision 64 von Gala Multimedia aus, der wir im 2D-Bereich die Preis-Tip-Auszeichnung verleihen.

-Beschleunigung

	Gala Multimedia	Genoa	Number Nine	Pine	STB Systems	STB Systems	Video Logic	Video Logic
1000	Gala Vision 64 PC ACTION PREIS-TIP	Phantom 64	9 FX Motion 331	Silverstone	Lightspeed 128 Video PC ACTION EMPFEHLUNG	Powergraph 64 V	Grafix Star 600	Grafix Star 400
MB)	199,- (2MB)	150,- (2 MB)	369,- (2 MB)	120,- (1 MB), 165,- (2 MB)	340,- (2,25 MB)	175,- (1 MB), 215,- (2 MB)	299,- (2 MB)	249,- (2 MB)
V64+	Avance Logic ALG 2564	S3 Vision 864	S3 Trio V64+	Trident TGUI 9680-1	Tseng ET6000	S3 Trio V64+	Tseng ET6000	S3 Trio V64+
e te)	2 MByte EDO-RAM	1 MByte (2 MByte) DRAM	1 MByte (2 MByte) DRAM	1 MByte (2 MByte) EDO-RAM	2,25 MByte MDRAM	1 MByte (2 MByte) EDO-RAM	2 MByte (4MByte) MDRAM	1 MByte (2 MByte) EDO-RAM
	60 ns	60 ns	70 ns	60 ns	20 ns	50 ns	20 ns	60 ns
Hz	135 MHz	135 MHz	135 MHz	135 MHz	135 MHz	135 MHz	135 MHz	135 MHz
e- tor,	Feature-Connector, S3 Scenic Highway	Feature-Connector	Feature-, Connector, S3	Feature-Connector, Scenic Highway	Feature-Connector	Feature-Connector, S3 Scenic Highway	Feature-Connector	Feature-Connector, S3 Scenic Highway

/ max. Refresh

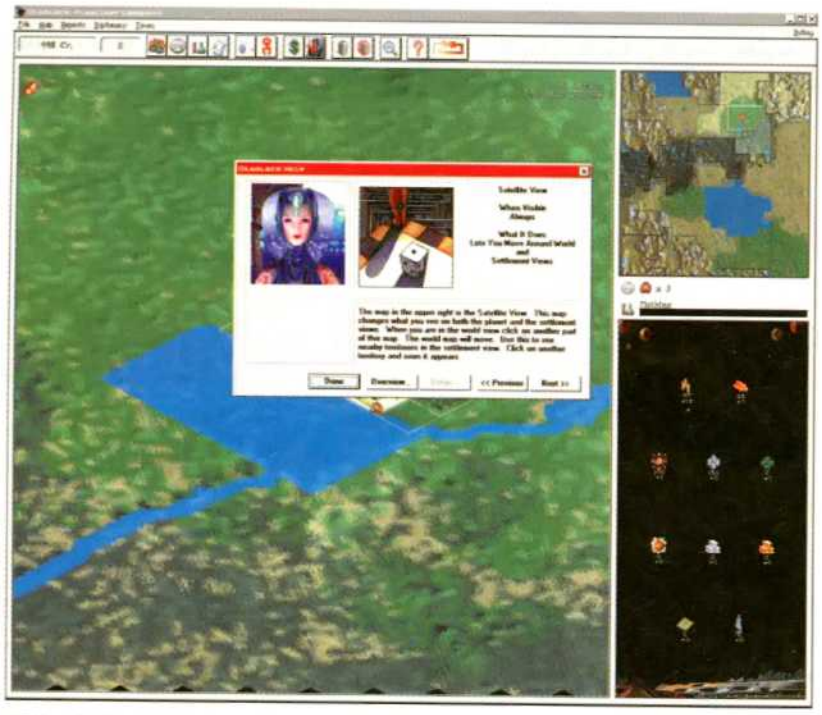
/ 200 Hz	24 Bit / 120 Hz	24 Bit / 106 Hz	24 Bit / 120 Hz	24 Bit / 85 Hz	24 Bit / 160 Hz	24 Bit / 160 Hz	24 Bit / 200 Hz	24 Bit / 120 Hz
/ 200 Hz	24 Bit / 120 Hz	24 Bit / 90Hz	24 Bit / 100 Hz	24 Bit / 85 Hz	24 Bit / 100 Hz	24 Bit / 140 Hz	24 Bit / 150 Hz	24 Bit / 120 Hz
/ 128 Hz	16 Bit / 100 Hz	16 Bit / 84 Hz	16 Bit / 100 Hz	16 Bit / 75 Hz	16 Bit / 100 Hz	24 Bit / 120 Hz	24 Bit / 120 Hz	16 Bit / 100 Hz
/ 100 Hz	-	-	8 Bit / 80 Hz	-	-	-	16 Bit / 100 Hz	16 Bit / 85 Hz
75 Hz	16 Bit / 75 Hz -	8 Bit / 75 Hz 1600 x 1200 Punkte / 8 Bit / 60 Hz interlaced	8 Bit / 72 Hz -	8 Bit / 75 Hz -	8 Bit / 75 Hz -	16 Bit / 75 Hz 1600 x 1200 Punkte / 8 Bit / 43 Hz interlaced	8 Bit / 75 Hz 1600 x 1200 Punkte / 8 Bit / 60 Hz interlaced	8 Bit / 75 Hz 1600 x 1200 Punkte / 8 Bit / 43 Hz interlaced

	8	6	6	7	10	8	9	5
	9	5	6	9	9	6	9	3
	9	8	9	8	9	10	10	9
	8,6	6,0	6,6	8,0	9,4	7,6	9,2	5,0

Deadlock • Strategie

STREITLUSTIG

In Deadlock treffen die verschiedensten Rassen aufeinander, um sich wegen kleiner Planeten herumzustreiten. Eine Auseinandersetzung, die von Warner Interactive im derzeit angesagten Echtzeit-Strategie-Genre angesiedelt wird.

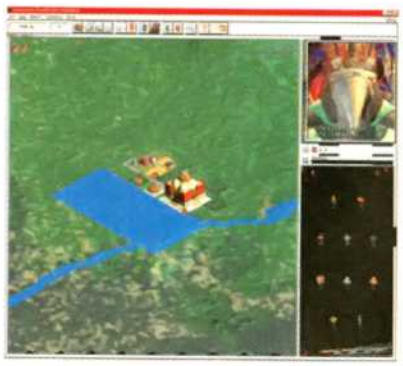


ZU JEDER FUNKTION DES SPIELS KANN EIN RATGEBER BEFRAGT WERDEN, DER DETAILLIERTE INFORMATIONEN BEREITHALT.

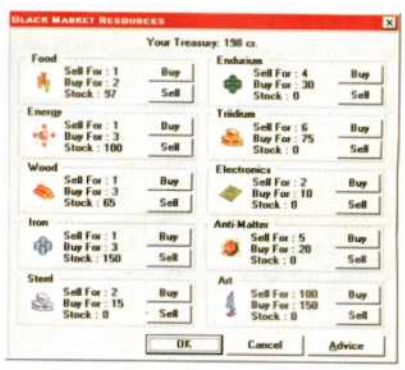
Unter acht Völkern darf zu Beginn jedes Spiels ausgewählt werden, wobei natürlich jedes seine Vor- und Nachteile hat. Menschen können z. B. besonders gut handeln, während andere Rassen ihre Stärken eher im militärischen oder wissenschaftlichen Bereich haben. Weitere erforderliche Einstellungen vor dem Spiel betreffen die Größe der Spielwelt und die Wahl der Siegkonditionen.Die Menüoberfläche besteht aus drei unterschiedlichen Fenstern. Der größte Teil des Bildschirms wird von der Darstellung des Planeten eingenommen, dessen Topografie detailliert zu sehen ist. Auf kleinen Planeten reicht diese zur Spielsteuerung vollkommen aus, sobald man aber auf einem mittleren oder großen Planeten spielt, sollte man zur schnelleren Steuerung auch auf die kleine Übersichtskarte zugreifen. Hier sieht man immer den kompletten Planeten auf einmal, wobei die Gebiete der einzelnen Rassen durch unterschiedliche Fahnen kenntlich gemacht werden. Im dritten Fenster wird ständig über die aktuellen Vorräte informiert, so daß man sich rechtzeitig nach neuen Produktionsstätten und Ressourcen umsehen kann. Notfalls sollte man auch einen Blick auf den Schwarzmarkt nicht scheuen, wobei dieser nicht nur wegen seiner hohen Preise nur als Notlösung gesehen werden kann. Denn Geschäfte mit Schwarzhändlern können ohne Probleme einen handfesten Skandal hervorrufen, der die Motivation der eigenen Landsleute merklich senkt. Ein Doppelklick auf einen beliebigen, in Besitz genommenen Landstrich zoomt diesen heran, so daß man nach bester SimCity-Manier verschiedene Gebäude wie Universitäten, Bauernhöfe und Militärgebäude errichten kann. In diesen Gebäuden können dann Einheiten produziert werden, die zur weiteren Erforschung des Planeten und zur Kriegführung unentbehrlich sind. Nebenher muß aber auch die Forschung mit entsprechenden Geldmitteln gefördert werden, um den Gegnern technisch möglichst immer voraus zu sein. Außerdem kann nur so die Größe der Kolonie maximiert werden. Nach einiger Zeit sind Kämpfe fast nicht zu umgehen, die mit den verschiedensten militärischen Einheiten bestritten werden.

Während des gesamten Spiels steht ein Ratgeber zur Verfügung, der über die verschiedenen Auswirkungen von Skandalen, Seuchen und anderen Ereignissen informiert. In kleinen gerenderten Animationen und mit sehr guter Sprachausgabe unterlegt, hat man so die doch eher nüchterne Windows-Hilfe geschickt umgangen. Bis zur deutschen Version, die im Oktober erscheinen soll, müssen nur noch die englischen Bildschirmtexte übersetzt und kleinere Grafikfehler beseitigt werden. Vor allem für Netzwerkstrategen wird dann wieder einmal ein sehr interessantes Spiel vorliegen, das durch seine Optionsvielfalt immer wieder zu einem neuen Spiel motiviert.

Alexander Geltenpoth/lg



DIE KOMMUNIKATION DER EINZELNEN VÖLKER WIRD MIT KLEINEN VIDEO-ANIMATIONEN UNTERLEGT.



AUF DEM SCHWARZMARKT KÖNNEN DIE UNTERSCHIEDLICHSTEN WAREN ZU HORRENDEN PREISEN GEKAUFT WERDEN.

INTEGRIERTE DEMOVERSION

In der uns vorliegenden englischen Fassung hat man eine interessante neue Option integriert. Nur mit eingelegter Original-CD läßt sich Deadlock mit allen Schwierigkeitsmodi und Animationen spielen. Startet man das Spiel ohne CD, kann man nur mit max. drei Spielern im Netz spielen und nur kleine und mittlere Weltgrößen verwenden. So darf das Spiel ohne Probleme bei einem Freund installiert werden, der es richtig antesten kann, bevor er sich zum Kauf entscheidet.

Voraussichtlich: 486/100, 8 MB RAM, DoubleSpeed- CD-ROM
Technik: SVGA/SB
Multiplayer: 7 Spieler im Netz, 2 Sp. **Sprache:** deutsch
Hersteller: Warner Interactive **Erscheint:** Oktober 1996

☐ Action ■ ☒ Rätsel ■ ☐ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

PC Action im Abo

für sensationelle DM 79.90

Sie sparen 10 Mark *)

*) im Vergleich zum Einzelverkauf

- Jeden Monat über 50 Seiten GAMES GUIDES zu aktuellen PC-Spielen. Außerdem: kompetente Tests aller Spielehits.
- Auf CD-ROM - alles was ein Spielerherz begehrt: Demos, Updates, Patches, Codes, Levels, Maps, Schummelsoftware...
- Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück.
- Sie versäumen keine Ausgabe und erhalten so ein lückenloses Sammelwerk.

Als Dankeschön:

CD-Ständer mit 12 Juwel-Cases

Bringt Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf. Mit den monatlichen Inlays im Design der PC ACTION-Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs. Bitte beachten: die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert! Artikelnummer 1086, Zuzahlung: keine.

Your Personal Amok, Fireball

DEUTSCHE 3

Keine andere Software-Entwicklung hat den Look und das Gameplay von Computerspielen derart verändert wie die 3D-Technologie. Aus vielen modernen PC-Spielen ist die Echtzeit-Simulation räumlicher Tiefe und Geschwindigkeit nicht mehr wegzudenken und sorgt oft erst für den richtigen Thrill am Monitor.

Mit der rasanten Steigerung der Hardware-Leistungen war Anfang der 90er Jahre der Schritt von den zweidimensionalen Pixelwelten in die simulierte Tiefe des Raums eine logische Folge. Seit jeher streben Computerspiele nach einem physikalischen und kinetischen Abbild der Wirklichkeit. Mathematisch können die naturgesetzlichen Zusammenhänge in einem Programmcode leicht beschrieben werden. Eine vernünftige Visualisierung jedoch erfordert enorm hohen Rechenaufwand. Erst durch Pentium-Prozessoren und jüngstens mit Hilfe spezieller 3D-Grafikkarten können Grafik-Engines die komplexen Bewegungsmodelle in hochauflösender SVGA-Optik echtzeitberechnen und annähernd realistisch darstellen. Eine Hoch-Technologie, die hierzulande leider noch in den Kinderschuhen steckt.

JEDES DER KAMPFVEHIKEL ERHÄLT DURCH VERSCHIEDENE PARAMETER EIN EIGENES BEWEGUNGSMODELL: HIER EIN STURZFLUG IM HELIKOPTER.

PERFEKTE KOMBINATION: DIE TRANSPARENTE STRATEGIE-ÜBERSICHTSKARTE IM BLICK, FÄHRT MAN IM 3D-MODUS IN DAS KAMPFGESCHEHEN.

Terratools - Made in Germany

Basteln deutsche Spiele-Entwickler bislang mit Vorliebe an Manager- und Wirtschafts-Simulationen, sind deren amerikanische Kollegen längst mit der Entwicklung immer schnellerer und realistischerer Grafik-Engines beschäftigt. Jetzt aber bekommen namhafte 3D-Spezialisten wie id Software, Origin und NovaLogic Konkurrenz aus deutschen Landen. Nachdem Blue Byte unlängst in Schleichfahrt die erste komplett in Deutschland entwickelte 3D-Engine vorstellte, brütet man vor den Toren Berlins über völlig neuartigen Routinen. Terratools, eine Firma, die ursprünglich für die dreidimensionale Visualisierung metereologischer und topografischer Datenbanken gegründet wurde, widmet sich seit 1995 schwerpunktmäßig der Entwicklung neuer PC-Spiele. An historischer Stelle entstehen zur Zeit in unmittelbarer Nähe der Babelsberger Filmstudios acht Spielkonzepte. Zwei davon befinden sich schon im fortgeschrittenen Entwicklungsstadium und sollen unter der Leitung von Geschäftsführer Ulrich Weinberg und Spiele-Chef Thomas Langhanki Anfang 1997 fertiggestellt werden. In Y.P.A. (Your Personal Amok) und Fireball will Ulrich Weinberg, der nebenbei noch Professor für Computergrafik und -animation der Potsdamer Hochschule für Film und Fernsehen ist, sein 3D-Knowhow in modernen PC-Spielen anbringen. Dafür hat sich bei Terratools ein festes Team von zehn Mitarbeitern eingefunden, das mit 15 jungen Entwicklern aus ganz Deutschland eng zusammenarbeitet.

Your Personal Amok

Der verwegene Titel des als Geheimtip geltenden Y.P.A. wird seinem anspruchsvollen Spielinhalt voll und ganz gerecht. Die Babelsberger haben ein völlig neues Spielkonzept entworfen, in dem sie Strategie- und Action-Elemente mit einer dreidimensionalen Ich-Perspektive-Darstellung verwoben haben. In einem Endzeit-Szenario tritt man als Spieler gegen außerirdische Kampfverbände an, die den Boden für eine Kolonisierung unseres Globus bereiten wollen. Als Oberkommandierender des irdischen Hauptquartiers, einer riesigen fliegenden Kampfstation, hat man die Befehlsgewalt über alle Truppengattungen. Ein Ressourcensystem, das auf der Summe verfügbarer Energiemenge beruht, ermöglicht den Ausbau von Waffensystemen und stationären Einrichtungen. Seine Besonderheit bezieht Y.P.A. aus dem eingangs erwähnten

EINE GRUPPE LEICHTER KAMPFHELIKOPTER SCHLEICHT SICH DURCH DIE HÄUSERSCHLUCHTEN, BEREIT, JEDE SEKUNDE LOSZUSCHLAGEN.

IM COCKPIT EINES BODENFAHRZEUGS LASSEN SICH ANGRIFFE AUS DER LUFT NUR SCHWER ABWEHREN.

D-POWER

Y.P.A. BIETET EINE MENGE VEHIKEL UND GEBÄUDE, DIE BESTANDTEIL DER 3D-ENGINE SIND UND ECHTZEITBERECHNET WERDEN.

Genre-Mix. In den 3D-Echtzeit-Szenarien taktiert man über eine zweidimensionale, transparente Übersichtskarte mit Verbänden von Kampfpanzern, Scout-Fahrzeugen, Helikoptern und Kampfjets. Ziel ist es, gegen die technologisch scheinbar überlegenen Aggressoren einzelne Sektoren zu gewinnen, die wiederum den Energievorrat mehren. Alle Einheiten und Gebäude sind als 3D-Objekte umgesetzt, und daraus ergibt sich der eigentliche Clou. Denn auch der beste Stratege muß in Y.P.A. einmal selbst ans Steuer. Zu jeder Zeit kann man in jede selbstproduzierte Einheit „springen" und aus der Ich-Perspektive direkt in das Kampfgeschehen eingreifen. Dieser Spielverlauf wird durch die cleveren Computergegner quasi „erzwungen", denn Terratools will bei all seinen Entwicklungen großes Augenmerk auf die künstliche Intelligenz legen. Ein solches Gameplay hat es bisher jedenfalls noch nicht gegeben.

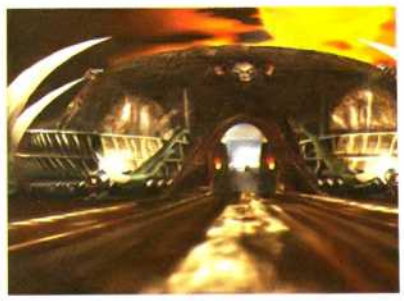
TERRATOOLS 3D-ENGINE BEHERRSCHT TOLLE LICHTSPIELE. OBEN EIN KÜNSTLICH BELEUCHTETER NACHTEINSATZ, UNTEN DIE DÄMMERUNG.

Fireball

Beim zweiten Spiel der jungen Ideenschmiede handelt es sich ebenfalls um eine Kombination mehrerer bekannter Gameplay-Elemente. Fireball nennt sich ein Wettbewerb von acht Computer- oder Netzwerkgegnern, der mit Hilfe futuristischer Hover-Bikes, die aus der Ich-Perspektive gesteuert werden, in einer archaischen Arena stattfindet. Die ungewöhnliche Mischung aus Rennspiel, Dynablaster, Magic Carpet und „Die Reise nach Jerusalem" setzt Terratools mit Hilfe einer 3D-Voxel- und Vector-Engine um. In der Arena befinden sich vergrabene Ausgangstore, immer eines weniger als Spieler am Wettkampf teilnehmen. Zum Öffnen eines Tors muß jeweils noch ein zugehöriger Schlüssel gefunden werden. Dabei wird die Ausgangslandschaft während des Spiels mittels Echtzeit-Terramorphing regelrecht umgegraben. Mit verstreuten Feuerbällen, können Gegner spielunfähig gemacht, Erdwälle oder tiefe Gräben gezogen werden. Explosionen, Wirbelstürme, Kugelblitze und Stalagmiten werden eingesetzt, um die Landschaft ständig zu verändern und den Konkurrenten das eine oder andere Schnippchen zu schlagen. Je nach Erfolgsquote in einem Wettkampf kann man sich dann in einem Shop aus über 80 Einzelteilen sein persönliches Bike zusammenstellen. Fireball befindet sich noch in einem frühen Entwicklungsstadium. Was wir aber bisher von den Möglichkeiten der 3D-Engine zu sehen bekamen, war beeindruckend. Unter der Einwirkung der verschiedenen Items verändern sich die Landschaftsformen blitzschnell und flüssig dargestellt in oft skurriler Weise. Zudem liefert Fireball noch einen Landschaftsgenerator, über den mit wenigen Parametern immer neue Spiel-Oberflächen entstehen können.
PC Action wird in seinen nächsten Ausgaben die Entwicklung der beiden Spiele weiterverfolgen und die deutsche 3D-Hoffnung Terratools ausführlicher vorstellen.

Christian Müller

MIT DEN VERDIENTEN LORBEEREN AUS DEN EINZELNEN FIREBALL-WETTKÄMPFEN DARF MAN SICH IM SHOP WEITER AUSRÜSTEN UND KANN SEIN LIEBLINGS-BIKE AUS ÜBER 80 EINZELTEILEN ZUSAMMENSTELLEN.



DIE EINFAHRT ZUR FIREBALL-ARENA. DIE ZWISCHENSEQUENZEN DES SPIELS SIND VON ATEMBERAUBENDER ATMOSPHÄRE. TERRATOOLS-CHEF ULRICH WEINBERG STELLT SEIN 3D-KNOW-HOW AUCH ALS PROFESSOR DER HOCHSCHULE FÜR FILM UND FERNSEHEN IN POTSDAM ZUR VERFÜGUNG.

DAS SPIELFELD FÜR DIE FIREBALL-BIKER BEFINDET SICH INMITTEN EINER ARCHAISCHEN ARENA. WÄHREND DES WETTBEWERBS VERÄNDERT DIE LANDSCHAFT ABER MITTELS TERRAFORMING-TECHNIK STÄNDIG IHR AUSSEHEN.

FORTSETZUNG FOLGT

In der nächsten Ausgabe der PC Action stellen wir Ihnen Terratools und das Team um Ulrich Weinberg näher vor. Auf der nächsten Cover-CD werden Sie in Form eines Multimedia-Adventures an einem interaktiven Rundgang durch die Entwicklerbüros teilnehmen können, der einige Überraschungen bereithält. Unter anderem dürfen diejenigen, die den Mini-Quest lösen können, an einem Gewinnspiel mit attraktiven Preisen teilnehmen.

KEIN BILD AUS FIFA SOCCER, SONDERN AUS DEM BM 97.

Fußballfans horchen auf, wenn ein neuer Bundesliga Manager von Software 2000 an die Tür einer noch jungen Saison klopft. Wurde dem Vorgänger Bundesliga Manager Hattrick noch fitzelige Bedienbarkeit und unattraktives Design vorgeworfen, versprechen die Eutiner diesmal Besserung. Keine leere Versprechung, denn was wir bei unserem Besuch im hohen Norden der Republik zu sehen bekamen, hat durchaus das Zeug, sich zur neuen Referenz im Genre aufzuschwingen.

Bundesliga Manager 97

VOLL INS SCHWARZE

Mittlerweile ist es sieben Jahre her, seit Software 2000 seinen ersten Fußballmanager veröffentlichte. Veteranen werden sich noch an den seltsam auf- und abhüpfenden Ball-Punkt erinnern oder mit Schaudern an die Meldung „Ihre Spieler werden älter und schwächer" zurückdenken. Als 1991 mit Bundesliga Manager Professional endlich der Nachfolger in den Regalen stand, war der Bann gebrochen. Für eine WiSim unglaubliche 3D-Spielszenen, Optionsvielfalt und eine gelungene Benutzerführung ließen die Herzen tausender Fans höher schlagen. Am dritten Teil der Serie, BM Hattrick, schieden sich dann die Geister. Zwar wurde die Anzahl der Optionen im Vergleich zum Vorgänger noch einmal angehoben, dafür warf man dem Programm mangelnde Übersichtlichkeit und altbackene Präsentation vor. Am Verkaufserfolg rüttelten diese Kritikpunkte allerdings kaum. Dennoch hat man sich in Eutin des Aufbegehrens der Fans angenommen. Das zeigen bereits die ersten Bilder des neuen Flaggschiffs Bundesliga Manager 97 sehr deutlich.

DIE STEUERUNG

Klinsmann statt Klinkmanns

Das Wichtigste vorweg: Auch für BM 97 sicherten sich die Nordlichter exklusiv die Rechte der motivationsfördernden DFB-Lizenz. Alle Logos der Clubs wurden entsprechend in Szene gesetzt und für das Intro gar gerendert (Cover-CD). Im Programm selbst werden Sie auf alte Bekannte treffen. Hier beschimpfen sich nicht irgendwelche Phantasie-Kicker, hier hauen sich allsamstäglich die Baslers, Möllers, Scholls und Klinsmänner gegenseitig die Knochen kaputt. Die Datenbank der Spieler wird bis zur endgültigen Verkaufsversion von Software 2000 durch den eingebauten Editor selbst upgedatet, so daß Sie alle transferierten Kicker bereits bei ihrem neuen Verein vorfinden sollten. Für jeden Spieler existiert sogar ein Foto-Portrait, wobei allerdings noch nicht geklärt ist, ob diese Bilder verwendet werden dürfen. Die

TRAININGSLAGER MÜSSEN DIESMAL RECHTZEITIG FÜR SPIELFREIE PERIODEN GEBUCHT WERDEN. DIE AUSWAHL ERFOLGT ÜBER EINE LANDKARTE, AUCH AUSLANDSREISEN SIND MÖGLICH.

NICHT NUR DEM FERNSEHEN, AUCH DIVERSEN SPORTMAGAZINEN MÜSSEN SIE PER MULTIPLE CHOICE REDE UND ANTWORT STEHEN. BEI DEN TEXTEN HANDELT ES SICH NOCH UM DUMMIES.

nachträgliche Einbindung über den Editor funktioniert allerdings reibungslos und geht kinderleicht von der Hand.

Benutzerführung

Gerade in puncto Bedienerfreundlichkeit hat man sich bei Software 2000 seine Gedanken gemacht. Natürlich dürfen auch beim BM 97 wiederum alle möglichen Realismusgrade und Optionen an- und ausgeschaltet werden. Dieses geschieht diesmal über drei sehr übersichtliche Fenster. Anhand von Texteinblendungen wird deutlich gemacht, welche Funktion von welchem Schalter belegt wird. Im Spiel erscheint die Oberfläche durchweg in Form runder Knöpfe, die maximal ein Untermenü beherbergen. Besonders häufig verwendeten Menüs, wie etwa dem Finanzbildschirm oder der Mannschaftsaufstellung, können durch einen Druck auf die Shift-Taste Hotkeys zugewiesen werden. Für den Stadionausbau dürfen gar gerenderte 3D-Objekte an die betreffende Stelle des Bauplatzes geschoben werden. Warnlämpchen geben vor Spielbeginn Hinweise auf eventuelle Probleme und Fehleinstellungen. Durch einen Mausklick auf das Lämpchen landen Sie sofort im entsprechenden Menü. Durch diese neuen Ideen spielt sich der BM 97 wesentlich flüssiger als sein Vorgänger.

Optionsvielfalt

Natürlich läßt die Optionsvielfalt wieder einmal keine Wünsche offen. Wenn Sie so wollen, spekulieren Sie an der Börse, versuchen Ihr Glück bei Immobiliengeschäften oder lassen die Vereinskasse bei Hallenturnieren klingeln. Der BM 97 unterstützt Sie zudem durch die neue Benutzeroberfläche hervorragend bei der Bewältigung der wesentlichen Arbeiten eines Fußballmanagers. Setzen Sie Talentspäher im Jugendbereich ein, treten Sie ein in spannende Vertragsverhandlungen oder widmen Sie sich einer ausgeklügelten Taktik. Belohnt werden Sie durch die dreidimensionalen Spielszenen, die im Genre neue Maßstäbe setzen werden und durch eine realistische und abwechslungsreiche Zuschauerkulisse noch mehr an Atmosphäre gewinnen. Keine Frage, mit dem BM 97 wird Software 2000 im Oktober einmal mehr die Herzen der Fußballfans im Sturm erobern. Als besonderes Bonbon soll dann später noch ein Netzwerk-Update nachgeliefert werden.

Christian Bigge

VERÄNDERTE FEATURES

- Zeitungsmeldungen und Presse-Interviews
- frei definierbare Hotkeys
- integrierter Editor
- sämtliche Pokalwettbewerbe und UI-Cup
- neue UEFA-Transferbestimmungen und flexible Vertragsverhandlungen
- erweitertes Taktik-Menü
- Vereinswechsel + Beurlaubungen
- erweiterter Jugendbereich
- grafischer Stadionausbau in 3D
- Saisondaten von 1996/97
- Hi-Color-Grafik in SVGA
- 3D-Spielszenen
- Modem-Option (Netzwerk-Update geplant)

SPIELE AUS DEM NORDEN

1989 ----➤ Holiday Maker
Bundesliga Manager
1990 ----➤ Wild West World
1991 ----➤ Die Kathedrale
Bundesliga Manager Professional
1993 ----➤ Jonathan
Eishockey Manager
Der Schatz im Silbersee
1994 ----➤ Kolumbus
Pizza Connection
Bundesliga Manager Hattrick
Die Höhlenwelt
1995 ----➤ Death & Glory
Der Baulöwe
Der Reeder
Apache Longbow
Archibald Applebrook
Space Marines
Talisman
Capitalism
Star Ranger
1996 ----➤ F1 Manager
Daley Thompson's Olympischer Zehnkampf
American Civil War
Total Control
geplant ---➤ Bundesliga Manager 97
Rally Racing 97
Destiny
Quest

Voraussichtlich: 486/DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Technik: Hi-Color, SVGA; SB
Multiplayer: vier Spieler/PC, Modem **Sprache:** deutsch
Hersteller: Software 2000 **Erscheint:** Oktober 1996
☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☒ Wirtschaft

M.A.X.

MAXIMUM KI

Interplay gehört zweifelsohne zu den renommierten Softwareschmieden. Dieses Jahr haben sie schon erstklassige Vertreter des Action-, Adventure-, und Rollenspielgenres präsentiert. Nach dem Strategie-Knüller Conquest of the New World sind noch eine ganze Latte neuer Produkte aus diesem Bereich angekündigt. Blood & Magic, Dragon Dice, Magic: The Gathering, Stratosphere und natürlich M.A.X.

JEDES GEBÄUDE, HIER EIN FLUGZEUGHANGAR, VERBRAUCHT RESSOURCEN.

Bisher gab es rundenbasierende und Echtzeit-Strategiespiele. M.A.X., kurz für Mechanized Assault & eXploration, ist keines von beiden, oder beides, je nachdem wie man das gerne sehen möchte. Wie das funktioniert? Ganz einfach. Wahlweise kann der Spieler einstellen, ob alle Spieler nacheinander oder gleichzeitig ihren Zug ausführen. Gerade bei Multiplayer-Matches wird man letztere Option wählen, um lästige Wartezeiten auszuschließen. Nach wie vor liegt dem Ganzen ein Rundensystem zugrunde. Fabriken und Bergwerke sind streng daran gekoppelt, sämtliche Einheiten jedoch flexibel. Wer zuerst klickt, fährt auch zuerst. Einheiten werden einzeln und nacheinander gesteuert. Truppen ohne Befehle verteidigen sich natürlich selbständig. Hat der Angreifer die gleiche Reichweite, so schießt der Verteidiger vor ihm. Es ist also nicht immer ein Nachteil, erst nach dem Gegenspieler seinen Zug zu machen. Normalerweise wird man irgendwo an der Front beginnen und alle verfügbaren Truppen durchgehen. So sieht man eher selten, was für einen Zug der Gegner macht. Es sei denn, er befindet sich in Reichweite des Radars.

Durchdacht

Ebenfalls optional sind alle Einstellungen für das Ende der Runde. Auch hier gibt es zahlreiche Möglichkeiten. Zum einen kann man ein Zeitlimit setzen, das den Zug automatisch beendet. Will man übermächtige Gegner benachteiligen und somit den Schwächeren noch Chancen einräumen, wählt man zusätzlich eine zweite Option. Sobald der erste Spieler seine Runde beendet, haben alle anderen nur noch sehr wenig Zeit. Alternativ kann man auf das Zeitlimit für ein bequemes Spielchen ohne jede Hektik auch komplett verzichten. Durchaus ein Vorteil bei einem so komplexen und vielschichtigen Strategiespiel wie M.A.X.

Management

Ähnlich wie bei Command & Conquer beginnt man am Anfang nur mit wenigen Einheiten. Man errichtet so nach und nach eine Basis. Zur Produktion von Bauwerken und Einheiten muß man aber nicht nur das nötige Kleingeld in der Kaffeekasse haben. Neben Gold spielen noch Eisen und Öl eine große Rolle. Damit eine Fabrik überhaupt Panzer produzieren kann, muß sie mit den geförderten Rohstoffen beliefert werden. Hierfür dienen Pipelines oder Transporter. Hat man erst einmal eine Armee aufgestellt, fällt die höchste Priorität dem Nachschub zu. Was helfen Panzer, Minenleger, Scouts, Jäger, Bomber, Schiffe, U-Boote und Raketenwerfer, wenn sie keinen Treibstoff und keine Munition mehr haben. Ähnlich könnte man zum Beispiel auch eine stationäre Verteidigung lahmlegen, indem man die Versorgung sabotiert. Auch in M.A.X. gibt es zahlreiche Wege, um Spezialtruppen unbemerkt in die Basis des Gegners zu schmuggeln.

ZU WASSER, ZU LANDE UND IN DER LUFT WIRD IN M.A.X KRIEG GEFÜHRT. UNTEN LINKS SIEHT MAN DEN RADAR.

EIN GEBÄUDE WIRD ZERSTÖRT. AM RECHTEN RAND SIEHT MAN DIE VERSORGUNGSPIPELINE ZU DEN UNTEREN GEBÄUDEN.

LANGSAM WÄCHST DIE EIGENE BASIS. SCHON IST EIN VIERTEL DER KARTE ERKUNDET UND NOCH KEIN FEINDKONTAKT.

ALLE EINHEITEN, WIE DIESER SCHWERE BOMBER, BENÖTIGEN TREIBSTOFF UND MUNITION.

Vielfalt

Wenige Strategiespiele stellen so viele unterschiedliche Einheiten zur Auswahl wie M.A.X.. Vorbild dafür war sicherlich die Realität. Bei wenigen Strategiespielen ist man gezwungen, eine differenzierte Armee aufzustellen. Für gewöhnlich reichte es, eine große Masse schwere Panzer zu bauen, die einfach alles überrollen. Nicht so in M.A.X.. Jede Einheit hat eine andere Erkundungsreichweite, Geschwindigkeit, Feuerrate und vieles mehr. Eine schlagkräftige Armee benötigt also flinke Scouts zur Aufklärung, schwere Panzer für den Frontalangriff, Artillerie zur Unterstützung, Flaks gegen feindliche Bomber und Jäger sowie eine schnelle und flexible Luftwaffe. Ohne den Aufklärer wissen nämlich Panzer und Artillerie nicht, wohin sie schießen sollen. Man darf selbstverständlich blind nach Verdacht feuern, was allerdings nicht gerade effektiv ist. Dahinter kommen noch Minenräumer, Reparaturfahrzeuge und Transporter für den Munition- und Treibstoffnachschub. Wem das noch nicht genug ist, der kann seine Einheiten modifizieren. Je nach Typ kostet beispielsweise erhöhte Feuerfrequenz für einen Panzer weniger, für eine Artillerie mehr Gold extra.

Intelligent

Es gibt kein Computerspiel (mal abgesehen von Schach), bei dem der Rechner bei gleichen Voraussetzungen eine Chance gegen einen Menschen hätte. Auch in dieser Beziehung soll M.A.X. neue Maßstäbe setzen. Bei einem wirklichen Echtzeit-Strategiespiel ließe sich das mit der höheren Geschwindigkeit des Rechners erklären. Dem Anschein nach sind die Computerspieler in M.A.X. wirklich so intelligent. Sie expandieren fast genauso schnell und stellen sich auf ihre Gegner ein. Hat man selbst die Luftwaffe gefördert und stark ausgebaut, wird der Computer vermehrt Jäger und Flaks produzieren. Setzt man hingegen auf starke Panzerverbände, ist vermutlich das Gebiet vor den gegnerischen Artilleriestellungen übel vermint. Kurz gesagt, nach allen bisherigen Informationsquellen dürfte M.A.X. eines der wenigen ausgereiften Top-Produkte werden, die man auch ein Jahr nach der Veröffentlichung immer wieder spielt.

Alexander Geltenpoth

Voraussichtlich: 486DX2/66, 8 MB RAM
Technik: SVGA, alle gängigen Soundkarten
Multiplayer: Modem/Netzwerk **Sprache:** deutsch
Hersteller: Interplay **Erscheint:** November/Dezember

☐ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☒ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach

e-Mail: Althoff.Comp@T-Online.de

BTX: Althoff#
TEL : 05631-913191
FAX : 05631-913192

*Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

PC - Spiele CD - Rom:

Afterlive	H 69,90
AH 64 Longbow	D 78,90
*Akte Pandorra**	*D 74,90*
Ancient Empires	D 78,90
Anvil of Dawn	D 71,90
ATF Adv tact Fighter	D 79,90
Azraels Tears	D 69,90
Baphomets Fluch*	D 73,90
Bleifuß	*D 49,90*
Civilisation 2	D 77,90
Civil War General*	D 81,90
Clif Danger	*H 59,90*
Command + Conquer	*D 79,90*
C+Conqu Missiondisk	D 29,90
*Command+Conquer**	*D 87,90*
Alarmstufe Rot	
Cronicles o t Sword	D 78,90
*Crusader - no regret**	*D 64,90*
Cyber Judas	E 78,90
Cyberia 2	D 74,90
Cybermage Darkl Aw	D 39,90
*Cyberstorm**	*D 81,90*
D- Info 3 0	D 39,90
*Daggerfall**	*D 81,90*
Der Produzent*	D 74,90
Descent 2	H 84,90
*Diablo**	*D 79,90*
Die Fugger 2	D 75,90
D gr Schl id Ardennen	D 69,90
D gr Schl u Gettysbur	*D 69,90
D gr Schl v Waterloo*	D 67,90
Die Schlümpfe	D 69,90
Die Siedler 2	*D 69,90*
Discworld	D 76,90
*Down in the Dumps**	*D 69,90*
*DSA3:SchattenüRiva**	*D 39,90*
Earthsiege2 Skyforce	D 79,90
Earthworm Jim 1+2	D 65,90
Elisabeth 1	D 84,90
Electr. Arts Classics	*je 29,90*
(o H Biologie, E Big Adventure, Magic Carpet, NHL Hockey 95, Theme Park, F Wars Fighter)	
Evocation	D 71,90
F1 Grand Prix 2	*E 69,90*
F1 Grand Prix 2	*D 94,90*
F1 Manager 96	D 69,90
Fantasy General	D 69,90
Fast Attack	D 64,90
FIFA Soccer 96	D 59,90
*Flying Corps**	*D 79,90*
Gearheads	D 52,90
*Gene Wars**	*D 72,90*
Gender Wars	E 69,90
Gene Machine*	D 69,90
*Golden Gate Killer**	*D 69,90*
G Norman U C Golf	H 49,90
Hardline*	D 59,90
Hexen Mission CD	E 34,90
Jagged Alliance 2*	a Anfr
John Madden NFL 97*	D Anfr
Kingdom of Magic	D 69,90
*Lighthouse**	*D 84,90*
Links LS	*H 89,90*
Mad TV 2*	D 69,90
Mag	D 69,90
Martini Racing	D 25,90
Mechwarrior 2 Sp Ed	D 79,--
Mechw 2 Mercenaries*	H 76,90
*Mega Race 2**	*D 56,90*
Monopoly	D 59,90
M Pyts R d Kokusnuß*	D 66,90
NBA Live 96	D 79,90
*NHL Hockey 97**	*D Anfr*
Need for Speed Spec.	*D 79,90*
Normality	D 71,90
Olympic Games	H 64,90
Olympic Soccer	H 64,90
Organic Art	D 56,90
*Pitfall: Mayan Adv.**	*D 29,90*
Pole Position	D 84,90
Police Quest SWAT	H 76,90
Pray for Death	H 39,90
*Privateer2:Darkening**	*D 75,90*
Rayman	D 49,90
Rebel Assault 2	D 79,90
Red Ghost	*D 74,90*
Return Fire*	D 76,90
Riddle of Master Lu	*D 69,90*
Ripper	D 79,90
Road Rash*	D 59,90
*Shanghai g. Moments**	*D 24,90*
Shannara	*D 75,90*
Shellshock	D 75,90
S Holmes-Geh d tat R*	D 72,90
Shivers	D 76,90
Silent Hunter	D 69,90
Silent Thunder	D 84,90
Simon I+II + T-Shirt	*D 49,90*
*Sonic CD**	*D 54,90*
Space Bucks	D 64,90
Space Hulk Wm95	D 78,90
Star Trek Warrior Set*	D 67,90
Star Wars Collection	D 49,90
*S.T.O.R.M.**	*D 73,90*
Strike Base	D 56,90
*Syndicate Wars**	*D 79,90*
Synergist - D.bl.Staub	*D 69,90*
Terra Nova*	D 69,90
Tie Fighter Collection	D 73,90
*Time Commando**	*D 72,90*
The Dig	D 69,90
*The Muppets Inside**	*H 66,90*
*Three Dirty Dwarfes**	*D 55,90*
T-MEK*	H 76,90
Toonstruck*	D 73,90
Tyrian	H 54,90
UEFA Euro 96	D 64,90
Ultrapack 2	D 79,90
Urban Runner	D 65,90
Virtua Fighter PC	*D 74,90*
*Warcraft 2 Spec. Ed.**	*D 79,90*
Warcraft 2 Exp Disk	D 29,90
Warhammer	D 69,90
Wing Commander 4	*D 79,90*
Win- Skat	D 39,90
World Rally Fever	H 64,90
Worms	D 66,90
Worms Reinforcements	D 29,90
Z	*D 75,90*
Zork Nemesis*	D 79,90

Wir führen noch viele andere Spiele Soundkarten, Joysticks u. Lösungen.

* Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
E englische Version H deutsch Handbuch
D komplett deutsche Version

Nachnahme + 10,90 + 3.-Zahlkarte
Vorkasse + 7,90
Rechnung + 8,50 Stammkunden
Annahmeverweigerung: 15.- Kostenanteil
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Zubehör

Aktivboxen 30W	59,00
Aktivboxen 120W	135,00
CPU Lüfter für 486er	14,99
CPU Lüfter für Pentium	19,90
Disketten 3,5" format.	4,99
IOMEGA ZIP LW	345,00
Zip-Medien 100MB	24,50
Floppy Laufw. 1,44MB	45,00
Gehäuse BigTower	95,00
Gehäuse MiniTower	55,00
Netzteil 200W	45,00
Netzteil 230W	75,00
Wechselrahmen für HD	35,00
Joystick	19,50
Null-Modemkabel	16,50
Null-Modem ser. & par.	29,50
Modem 14.4	99,00
Modem 28.8	225,00
ISDN S0 Karte Fritz	195,00
ISDN S0 Karte Creatix	179,00
Mouse ser. & PAD	23,50
Mouse Logitch 3Ta.	29,00
Microsoft Mouse	38,00
WIN 95 Tastatur	39,00
Tastatur 102 Ta. DIN	29,00
Monitorfilter	39,00
USV 250 VA	155,00
USV 400 VA	299,00

VGA Karten

ATI WinCa. 2MB PCI	115,00
ATI WinCa. 1MB PCI	95,00
Matrox Millen. 2MB	455,00
Matrox Millen. 4MB	620,00
miroVideo 12PD 1MB	135,00
miroVideo 22SD 2MB	255,00
Elsa Victory 3D	**325,00**
PCI 2MB EDO S3	155,00
PCI 1MB	99,00

Mainboards-CPU

486 PCI 256 Cache	165,00
486 PCI Cache 2*EIDE 2*Ser, 1*Par	185,00
Pentium 256PB Cache	229,00
ASUS P55TP4N	299,00
ASUS P55T2P4	355,00
80486DX2/80	69,00
5 Volt Stromversorgungsadapter 3,3V CPU auf 5V Board	48,50
AMD 5x86 133MHz	99,00
AMD 5k75	155,00
AMD 5k100	185,00
CYRIX 120+	299,00
CYRIX 150+	385,00
iP100	245,00
iP 120	339,00
iP 133	435,00
iP 150	555,00
iP 166	875,00

Festplatten

Seagate	
ST 51270A 1,2GB	335,00
ST 31081A 1GB	299,00
ST 32140A 2,1GB	475,00
ST 3850A 850MB	285,00
Western Digital	
WD AC 2850	289,00
WD AC 31600	425,00
WD AC 32100	485,00
WD AC 32500	625,00
Quantum	
Big Foot 2,5 GB	471,00
Sirocco 1,7 GB	387,00

SOUND

PINE 16bit SB-PRO WIN95 kompat.	79,00
Soundblaster PNP	179,00

Speicher

SIMM 1 MB	25,00
SIMM 4 MB	69,00
SIMM 4 MB PS/2	**59,00**
SIMM 4 MB PS 2 EDO	69,00
SIMM 8 MB PS 2	85,00
SIMM 8 MB PS 2 EDO	89,00
SIMM 16 MB PS 2	215,00
SIMM 16 MB PS 2 E.	225,00
Cache-RAM Satz 256k	85,00
Pipeline Bu. Cache 256k	75,00

Adapter

4*SIMM>PS 2	25,00
8*SIMM>PS 2	32,00
2*PS 2>1*PS 2	29,00

CD-ROM

CD-ROM 8-fach	175,00
CD-ROM-KIT 8-fach	195,00
CD-KIT 10-fach	285,00
CD-Brenner incl. Software 2-fach schreiben	999,00
CD-Rohlinge 10 St.	180,00
Caddy für CD-ROM	9,80

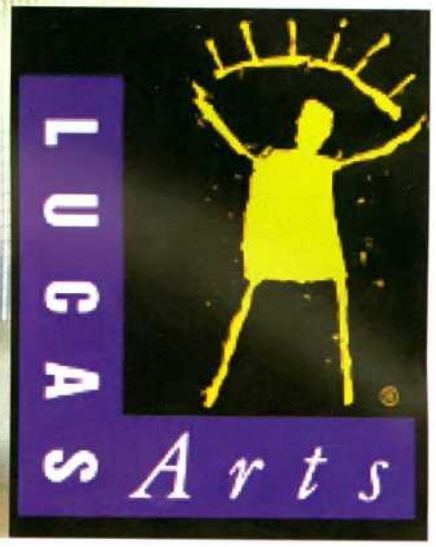
Netzwerk

Karte NE2000 kp. BNC	49,00
Karte NE2000 BNC und UTP PCI	65,00
Netzwerkkabel konfektioniert je 10m	15,00
Abschlußwiderstand BNC	4,50
Chrimpstecker BNC	4,25
Kabelverbinder BNC	12,00

auf Wunsch
Komplettsysteme und Systemumrüstungen
Abholung und Anlieferung per UPS

TSUNAMI Computer Woldegk GmbH, 17348 Woldegk, Mühlendamm 1
Tel.: 03963 / 211336 Fax: 03963 / 211337
Preise freibleibend, Zwischenverkauf, Irrtum und Änderungen vorbehalten
TSUNAMI Woldegk

INSIDE



Es passiert nicht alle Tage, daß LucasArts neugierigen Reportern einen Blick in das Innere der erfolgreichsten Spielesoftwarefirma der Welt gewährt. Um so erfreulicher ist es, daß unserem Auslandskorrespondenten diese seltene Ehre zuteil wurde.

LUCASARTS

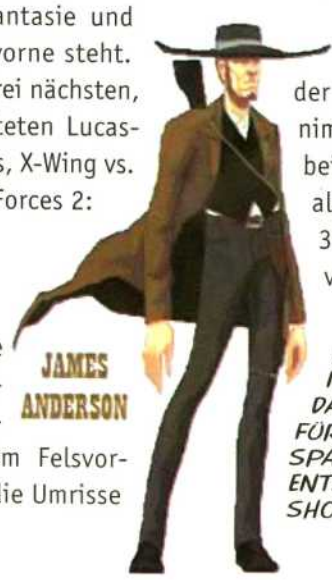
Daß ausgerechnet die interaktive Division einer Filmproduktionsfirma die Nummer 1 im PC-Spielegeschäft ist, liefert eingedenk der zahlreichen Pro- und Kontra „Film im Computerspiel"-Diskussionen einiges an Gedankenfutter. Doch während die „reinen" Spielefirmen sich heuer als Hollywoodproduzenten zweiter Garnitur versuchen, gehen ausgerechnet die Ableger des erfolgreichsten Filmemachers der Welt den „klassischen" Weg. Wie einfach wäre es für LucasArts gewesen, im prall gefüllten Archiv der Mutterfirma Lucasfilm zu wühlen und das Zutagegeförderte in ihren Spielen zu verbraten. Statt dessen arbeitete man verstärkt an Originalkonzepten, wie Sam and Max, Vollgas oder dem unvergleichlichen Monkey Island und landete prompt einen Tophit nach dem anderen. Selbst bei der Umsetzung der Filmlizenzen knallte Indianas Peitsche in animierter Form, flog ein gerenderter TIE Fighter (minus Luke Skywalker) im Bitmap-All.

LucasArts ist der lebende Beweis dafür, daß nicht die Firma mit der teuersten Filmlizenz, sondern die mit der größten Phantasie und Kreativität am Ende vorne steht. Gleiches gilt für die drei nächsten, mit Spannung erwarteten LucasArts-Produkte: Outlaws, X-Wing vs. TIE Fighter und Dark Forces 2: Jedi Knight.

Outlaws

Langsam schwenkt die Kamera über eine weite, steinige Wüstenlandschaft. Auf einem Felsvorsprung erkennt man die Umrisse eines hochgewachsenen Mannes, der suchend in den Horizont blickt. Er spuckt eine geballte Ladung Kautabak in den Wüstenwind, greift nach seinem Gewehr und richtet den Lauf ruhig und entschlossen auf eine Gruppe herangaloppierender Desperados...Was sich auf den ersten Blick wie eine Szene aus einem Spaghetti-Western der 60er Jahre ausnimmt, entpuppt sich bei näherem Hinsehen als Outlaws, das neue 3D-Action-Adventure von LucasArts.

In der Rolle des schweigsamen Helden reitet der Spieler in ein virtuelles Dodge City und versucht, einem korrupten Eisenbahnbaron und seiner schießwütigen Bande das schmutzige Handwerk zu legen.



IM SPEZIELLEN NETZWERK-MODUS DARF MAN SICH FÜR EINEN DER SPAGHETTI-WESTERN-CHARAKTERE ENTSCHEIDEN UND AN HEISSEN SHOOT-OUTS TEILNEHMEN.

Outlaws verfügt über drei verschiedene Spielvarianten: ein cinematisches Abenteuerspiel, ein Kopfgeldjäger-Actionspiel und eine Multiplayervariante, die zwischen zwei und 16 Mitspieler erlaubt. Alle drei Versionen laufen in der für 3D-Spiele typischen Ich-Perspektive ab, was nicht weiter verwunderlich ist, wenn man bedenkt, daß Outlaws-Projektleiter Daron Stinnet auch für LucasArts ersten 3D-Shooter verantwortlich war. Überhaupt läßt sich Outlaws am besten als „Sturmtruppen mit Colts" beschreiben.

Daron Stinnet hat sich zum Ziel gesetzt, mit Outlaws die bisherigen Grenzen des 3D-Genres zu sprengen. Im Abenteuerteil übernimmt man die Rolle von James Anderson, des einst von allen Gesetzlosen gefürchteten Sheriffs, der auf der Suche nach den Mördern seiner Familie ist. Hierbei handelt es sich um ein komplettes, abgeschlossenes Abenteuer mit Filmsequenzen, handgemalten Hintergründen und animierten Charakteren. Für modemlose oder telekommüde Ballerfans empfiehlt sich die Kopfjagd, nach dem Motto „immer den Finger am Abzug und mit einem offenen Auge schlafen". Was Daron Stinnet im ersten 3D-Spiel verwehrt blieb, wird bei Outlaws nun Realität: Modemplay! Im Multiplayermodus darf zwischen 12 verschiedenen Charakteren mit solch eigenwilligen Namen wie Dr. Death, Bloody Mary Nash oder Dynamite Dick Clifton gewählt werden. Um den Unterhaltungsfaktor zu steigern, wurden spezielle Gruppenspiele wie „Gotcha" oder „Abschlagen mit `nem 45er" entwickelt.

Outlaws wird spätestens im November erhältlich sein.

PROJEKT-LEITER LARRY HOLLAND HAT SICH FÜR X-WING VS. TIE FIGHTER IN DIE TIEFEN DES LUCASFILM-FUNDUS BEGEBEN, UM ALLE 3D-OBJEKTE ANHAND DER ORIGINAL-MODELLE NACHZUBAUEN.

DIE COCKPITSICHT EINES X-WING. IM SCHUSSFELD BEFINDET SICH EIN TIE-BOMBER.

EINER DER RIESIGEN STERNEN ZERSTÖRER IM MAJESTÄTISCHEN VORBEIFLUG.

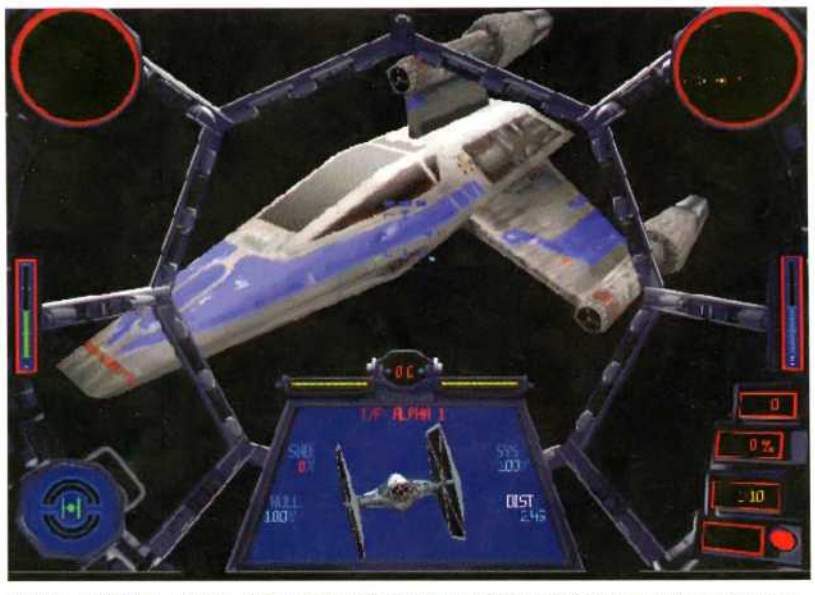
DER LANGSAME TRANSPORTSHUTTLE IST FÜR DEN TIE FIGHTER EIN LEICHTES ZIEL.

AUF DIE MODERNSTE VERSION DER STAR WARS-RAUMKÄMPFE DARF MAN SICH AB OKTOBER FREUEN.

X-Wing vs. TIE Fighter

Die Schlacht zwischen dem Imperium und der Rebellen-Allianz wird diesen Winter mit X-Wing vs. TIE Fighter ihren bisherigen Höhepunkt erreichen. Sowohl im Einzelspieler- als auch im Netzwerkmodus verfügt das Spiel über mehr als 15 Missions-Szenarien im hinlänglich bekannten Star Wars-Universum. Hierzu stehen ein gutes Dutzend verschiedene Schiffe aus der imperialen und der Rebellen-Flotte zur Verfügung, wobei man entweder die Verantwortung für ein einzelnes Schiff oder ein ganzes Geschwader übernehmen kann. Als dritte Alternative kann man sich auch als unabhängiger Pirat verdingen. 3D-Karten stehen in Echtzeit zum Abruf bereit, um strategische Planung und gezielte Aufgabenverteilung zu ermöglichen oder um Rendezvous-Punkte festzulegen. Trotz der Multiplayer-Ausrichtung wurde der solitär veranlagte Gamer nicht übersehen. Einzelspieler-Missionen führen Piloten durch Asteroidenfelder zum Mond von Endor und unfreiwilligen Begegnungen mit imperialen Starkreuzern.

„X-Wing vs. TIE Fighter verfügt", so Designer Larry Holland, „über eine stark verbesserte Grafik-Engine und ist nicht etwa ein neuer Aufguß von X-Wing oder TIE Fighter. Um die Schiffe so originalgetreu wie möglich darzustellen, haben wir lange im Lucasfilm-Archiv gewühlt und die Originalmodelle aus dem Film als Vorlagen bei der 3D-Modellierung benutzt." Ein kurzer Spieletest ergab keine Hinweise auf Veränderungen im Flugverhalten, und auch an der Steuerung scheint sich nicht allzuviel verändert zu haben. Die Grafiken sind in der Tat detaillierter. Selbst Einschußlöcher oder Brandstellen sind in hoher Auflösung sichtbar.



HIER KANN MAN DIE NEU VERWENDETEN TEXTURE MAPPINGS UND DEN EINFLUSS DES STERNENLICHTS AUF DER RAUMSCHIFFOBERFLÄCHE ERKENNEN.

Jedi Knight

In Lucas Arts' erstem 3D-Shooter wurde der junge Söldner Kyle Katarn ausgesandt, um das Imperium zu infiltrieren. Der zweite Teil, Jedi Knight, erzählt mehr über Kyle, der auf der Suche nach den mysteriösen Fähigkeiten der Jedi-Ritter mit seiner eigenen dunklen Vergangenheit konfrontiert wird. Seine Aufgabe besteht darin, zu verhindern, daß sieben dunkle Jedi einen versteckten Jedi-Friedhof finden, um sich die dort angesammelten Kräfte der Macht zunutze zu machen. Kyle muß sich für einen Weg entscheiden. Wählt er die dunkle Seite der Macht, erhält er sofort ungeheure Kräfte. Allerdings bleibt ihm der Weg zurück für immer versperrt. Entscheidet er sich für die gute Seite, sieht er sich mit dem unbeschreiblich Bösen der dunklen Seite konfrontiert. Dem Spieler

GORC, EIN 2,5 METER GROSSER HÜNE, DER ZUSAMMEN MIT SEINEM ZWILLING, DEM NUR EINEN METER GROSSEN PIC, EIN GROTESKES, ABER TÖDLICHES PAAR BILDET.

steht ein ganzes Arsenal von Waffen zur Verfügung, darunter die Standard-Bryar-Pistole, das Stormtrooper-Gewehr, Thermalbomben und Repeater-Guns. All das verblaßt allerdings im Vergleich mit der ultimativen Waffe des Jedi - dem Lichtschwert, das in Jedi Knight zum ersten Mal Einzug in ein Computerspiel findet.

Die Mischung aus Gameplay und Videosequenzen ist für jeden Star Wars-Fan ein wahr gewordener Traum; fast schon ein separater, wenn auch vergleichsweise kleiner Star Wars-Film. Neue Charaktere wie die sieben dunklen Jedi werden mit bekannten Gesichtern wie Greedo (der Kopfjäger, der von Han Solo in Mos Eisley Cantina pulverisiert wurde) oder Bib Fortuna (Jabba's eifriger Diener mit der verlängerten Kortex) gemischt.

Jedi Knight wirkt wesentlich atmosphärischer als sein Vorgänger, wobei die Verwendung des Lichtschwerts das Eintauchen in das Star Wars-Universum wesentlich einfacher und glaubhafter macht.

BOC IST EINER DER SECHS DUNKLEN JEDI. ER KANN SOGAR MIT ZWEI LICHTSCHWERTERN KÄMPFEN.

Designer Justin Chin meint hierzu: „Es war von Anfang an unser Ziel, daß Dark Forces ein 100%iges Star Wars-Feeling vermittelt. Die Videosequenzen und Spezialeffekte sind so realistisch, daß sie direkt aus einem Star Wars-Film stammen könnten. Jedi Knight wird darüber hinaus über Modem- und Multiplayer-Optionen verfügen."

Dark Forces 2: Jedi Knight nähert sich machtvoll der Fertigstellung. Mit einer Veröffentlichung ist im April nächsten Jahres zu rechnen.

MIT DER BLITZSCHNELLEN SVGA-ENGINE (WAR SCHON AUF DER E3 ZU BESTAUNEN) IST JEDI KNIGHT ERSTER ANWÄRTER AUF DEN SPITZENPLATZ IM 3D-ACTION-GENRE.

RALIN (LINKS) STEHT KYLE KATARN (RECHTS) IM KAMPF GEGEN JEREC ZUR SEITE.

DER ANFÜHRER DER DUNKLEN JEDI UND MÖRDER VON KYLES VATER.

KONZEPTZEICHNUNGEN FÜR DEN SPIELER-CHARAKTER KYLE KATARN.

VAN UND MORGAN STEHEN KYLE AUF DER GUTEN SEITE DER MACHT HILFREICH UND ENTSCHLOSSEN BEI.

MAW VERLOR BEIDE BEINE IM KAMPF MIT EINEM GUTEN JEDI UND BEWEGT SICH NUN MIT HILFE DER MACHT.

JUSTIN CHIN, LEAD DESIGNER: "JEDI KNIGHT SOLL HUNDERTPROZENTIGES STAR WARS-FEELING VERMITTELN."

Weiter geht's mit...???

Ähhh...das wissen nur die Götter und Firmenpräsident Jack Sorensen. Unerfreulich ist - zumindest aus der Sicht des PC-Spielers - die Tatsache, daß einige Titel nur für die Konsole geplant sind, darunter leider auch das neue Star Wars-Spiel Shadows of the Empire. Das in den zwei „verlorenen Jahren" zwischen Das „Imperium schlägt zurück" und „Die Rückkehr der Jedi Ritter" angesiedelte Spiel soll einer der Vorzeigetitel für das neue 64 Bit-Nintendo-System werden. Konvertierungen sind daher fast ausgeschlossen! Briefe an LucasArts könnten den Entscheidungsprozeß sicher beeinflussen! Werden die Bittgesuche um einen dritten Teil von Monkey Island erhört werden? Die Antwort auf diese Frage ist ein glasklares Jein. Laut Mike Stemmle, Designer von Afterlife und Sam & Max, hat jeder der 250 Mitarbeiter von LucasArts mindestens ein Konzept für die Fortsetzung der Abenteuer des Guybrush Threepwood in der Schreibtischschublade. Und die Angestellten von LucasArts wünschen sich ein Monkey Island 3 ebenso intensiv wie der durchschnittliche User. Mike Stemmles nächstes Spiel soll übrigens wieder eine Simulation werden. Alles andere steht noch in den Sternen.

Marc Scherer

MIKE STEMMLE, DESIGNER (AFTERLIFE, SAM AND MAX): "JEDER LUCAS ARTS-MITARBEITER HAT MINDESTENS EIN MONKEY ISLAND 3-KONZEPT IN DER SCHUBLADE."

Der Planer 2 • Wirtschaftssimulation

EVERGREEN

Eine Frage der Einstellung! Bevorzugen Sie eingehaltene Releasetermine? Natürlich, aber nehmen Sie dafür auch Bugs in Kauf, um dann händeringend nach Updates zu suchen? Wohl kaum! Wir fragten in diesem Monat noch einmal bei Greenwood nach Gründen für die Verzögerung des Planer 2 - und bekamen einen ehrlichen, offenen Brief des Greenwood-Chefs Holger Dickmann zur Antwort.

FÜR ALLE STÄDTE GIBT ES BILDER, JINGLES UND DETAILLIERTE INFORMATIONEN.

AUF DER LANDKARTE WÄHLEN SIE DEN STANDORT FÜR IHRE ZENTRALE UND DIE FILIALEN AUS.

Was sich in unserem Preview im April schon klar abzeichnete, hat sich bestätigt. Das Warten auf eine möglichst bugfreie Verkaufsversion belohnt Greenwood mit Unmengen an Features, die den Planer 2 wohl zu einer der komplexesten WiSims machen werden, die jemals erschienen sind. Gleich sechs verschiedene Firmenstandbeine können Sie nach und nach unter einem Konzerndach vereinen. Egal ob Sie sich auf Werttransporte spezialisieren oder zunächst mit einer Autovermietung samt Bodyguard-Service beginnen - für Abwechslung ist allemal gesorgt. Damit Sie nicht auf Dauer den Überblick verlieren, können Sie sich sowohl Routinearbeiten als auch die Leitung ganzer Unternehmenszweige durch die Einstellung von Managern vom Hals schaffen. Das schafft Raum für den Ausbau Ihrer Filialen und hält den Kopf frei für die wahlweise zu aktivierenden Actionparts des Programms.

Abwechslung ist alles

Die Schnitzeljagd konnten Sie bereits auf unserer Cover-CD finden. Hierbei bereisen Sie mit Ihrem Dienstwagen die unzähligen Städte, um z. B. Maklerangebote zu prüfen oder den nächsten Auto händler aufzusuchen. Ein Zeitlimit sorgt für den nötigen Adrenalin-Kick. Bei Werttransport-Überfällen müssen Sie selbst zu geeigneten Abwehrmaßnahmen greifen (siehe Bild!). Macht Ihr Lagerverwalter einmal mehr blau, steigen Sie selbst in den Gabelstapler, um Kisten zu packen. Als Anbieter von Stadtrundfahrten müssen Sie einiges über Ihre Standorte lernen. Fällt Ihr Tour-Guide aus Krankheitsgründen aus, hilft nur der eigenständige Griff zum Bus-Mikro, um sich vor verärgerten Kunden zu bewahren. Im Vergleich zum ersten Teil des Planers fällt die optimierte Benutzeroberfläche angenehm auf. Mit Hilfe von Quickmenüs bewegen Sie sich blitzschnell von einer Abteilung in die nächste, Kollege Computer hilft bei der Planung der komplizierteren Sachverhalte. Die stimmige Präsentation dank SVGA, zahlreichen Animationen, Videosequenzen und deutscher Sprachausgabe sollte letztendlich dafür sorgen, daß der Planer 2 auch nach mehreren Wochen nicht langweilig wird und kein Spiel dem anderen gleicht. Lange wird es ja wohl nicht mehr dauern, bis wir endlich loslegen können, oder Holger?

Christian Bigge

IM ACTION-MODUS MÜSSEN SIE SELBST EINGREIFEN. HIER GILT ES, EINEN WERTTRANSPORTÜBERFALL ZU VEREITELN.

DER OFFENE PLANER 2

Seit Oktober '95 können Sie in der Presse über 'Der Planer 2' lesen, in der April-Ausgabe 1996 der PC-Action erschien ein Preview, seit Mai stehen die Telefone bei Greenwood nicht mehr still. Warum wohl?? Im ersten Teil konnten Sie eine Spedition leiten - 100 LKW, 100 LKW-Anhänger, 100 Angestellte, alles in einem Land. Gerade richtig für ein Spiel - überschaubar, testbar. In 'Der Planer 2' leiten Sie wahlweise eine Spedition, einen Kurierdienst, ein Werttransportunternehmen, eine Autovermietungs-Kette, einen Bodyguard-Service, ein Touristikunternehmen mit Schwerpunkt Stadtrundfahrten oder alles gleichzeitig - 13.500 Fahrzeuge und Anhänger, 10.000 Angestellte - in 19 Ländern mit 149 Städten, zig Bildern und Jingles. Oh Mann, dies entspricht schon sechs Spielen! Hinzu kommen die Actionparts mit Schnitzeljagd, Werttransport-Überfall und die interaktive Stadtrundfahrt. Dies sind schon wieder drei Spiele - zusammen also neun. Fünf Spieler von 30.000 spielten 'Der Planer 1' so lange, bis ein Fehler auftrat. Das wurde uns ein Jahr, nachdem das Spiel veröffentlicht wurde, bekannt. Drei Spieler besaßen PCs, auf denen 'Der Planer 1' überhaupt nicht planen wollte. Das Programm konnte nicht einmal gestartet werden. Der Alptraum eines jeden Programmierers. Und heute? Sie spielen eine Wirtschaftssimulation. Nach vielen Stunden Spielzeit stellen Sie frustriert fest, daß Sie gar keinen Gewinn erwirtschaften können und Ihr Spielziel nie erreichen werden. Da ist er, der PROGRAMMFEHLER! FALSCH! Was kann das Programm dafür, daß in Norwegen keine Stars für Ihre Limousinen mit Body guards zur Verfügung stehen? Viele Monate sind verstrichen, viele Spieletester fast verzweifelt, ich brauche dringend Urlaub - und nun ist er da: 'Der Planer 2'. Jedenfalls beinahe und möglichst ohne Fehler - versprochen!

Ihr Holger Dickmann

Creatures

KÜNSTLICHES LEBEN

Mögen Sie Haustiere? Ich ja eigentlich auch. Aber die Tierchen kosten Geld, machen Dreck und stinken womöglich sogar. Wie wäre es denn dann mit einem virtuellen Putzelchen zum An- und Abschalten, das sogar deutsch sprechen kann? Gibt es nicht? Aber ja doch.

So verrückt sich es auch anhören mag, Warner Interactives und Millenniums neuer Titel kann genau das bieten. Creatures ist sicherlich kein klassisches Computerspiel, aber es kann durchaus passieren, daß es Sie wochenlang an den Monitor fesselt. Es ist einfach putzig, kleine Geschöpfe großzuziehen, ihre Eigenarten zu beobachten, und vielleicht weckt es sogar noch verborgene Instinkte in Ihnen.

Auf den Redaktions-PCs wimmelt es jedenfalls inzwischen von Creatures unterschiedlichsten Alters und Herkunft. Da werden Erziehungstips ausgetauscht, Sprachtests gemacht, und auch über Familienplanung wird schon nachgedacht. Also, alles, was Sie von nun an lesen werden, entspricht den Tatsachen. Dies ist wirklich kein „Scherz-Artikel".

Herzstück des Programms ist die von Millennium entwicklte CyberLife-Technologie (siehe CyberLife).

DURCH DIE CURSOR-HAND WIRD MAN IN DER CREATURE-WELT REPRÄSENTIERT. LERNERFOLGE KANN MAN MIT DEM LOHN- UND STRAFEPRINZIP VERBESSERN. DAZU STREICHELT MAN DAS CREATURE ENTWEDER AM KOPF ODER GIBT IHM EINEN KLAPS AUF DEN ALLERWERTESTEN.

Hierbei handelt es sich um eine Art digitaler DNA, die es einer programmierten Lebensform ermöglicht, sich wie im echten Leben zu verhalten und zu reagieren. Aber beginnen wir ganz von vorne.

Ihr erstes Creature

Mit jeder Creature-CD-ROM erhält man eine Art Nest-Diskette, die je drei männliche und weibliche Eier enthält. Hier ist Vorsicht geboten, denn aus diesem Bestand müssen Sie Ihre Creature-Sippe großziehen. Der aktuelle Spielstand wird dabei automatisch gesichert, so daß es den Weg zurück nicht gibt. Diese Eier müssen Sie ausbrüten. Dafür steht Ihnen in der Spieloberfläche ein Brutkasten zur Verfügung. Ist Ihr erstes kleines Geschöpf geschlüpft, sind Sie von nun an eng mit ihm verbunden, denn es braucht Pflege und Zuwendung. Gehirn, Biochemie und genetisches Make-Up sind bei allen Creatures anders. Sie benehmen sich nach unterschiedlichen Verhaltensmustern und benötigen Futter, Schlaf und Abwechslung. Einige sind klüger als andere, einige sind aktiver. Eines ist jedoch allen gemeinsam: der große Wissensdurst und der Wunsch, sich möglichst bald zu vermehren.

Nach einem Zeitraum, der ungefähr einer „menschlichen" Woche entspricht, sind Ihre Creatures alt genug, sich fortzupflanzen. Sie suchen sich einen passenden Gefährten und legen mit ein wenig Glück ein Ei, das Sie wieder ausbrüten können. Die Jungen tragen dann die Gene beider Eltern in sich, entwickeln aber auch eigene Wesenszüge. Wie viele Creatures Sie simultan hüten können, hängt neben der Prozessorgeschwindigkeit auch von Ihrem Geschick ab. Zwischen vier und sechs Schützlinge kann man gerade noch gut beaufsichtigen. Das Creature-Universum ist nicht gerade klein und wirkt auf den ersten Blick unübersichtlich. Über 36 Screens (12 x 3) erstrecken sich verschiedene Aktionsbereiche, in denen über 40 Objekte verteilt sind. Einige davon sind verschiedene Nahrungsmittel. Andere sind gefährlich, wie die Grendels (eine wirklich fiese Brut) und giftige Pflanzen oder haben Unterhaltungs- sowie Transport-Funktionen. Zu einem späteren Zeitpunkt sollen weitere Objekte importiert werden können.

Für die Überwachung der Creatures stehen einige Tools zur Ver-

HIER EINIGE ANIMATIONSSEQUENZEN UNTERSCHIEDLICHER WINZLINGE, DIE SICH ALLE IM JUGENDLICHEN ALTER BEFINDEN.

IN DEM WOLKENFENSTER KÖNNEN SIE ERKENNEN, WAS DAS AUSGEWÄHLTE CREATURE GERADE IN SEINEM BLICK HAT.

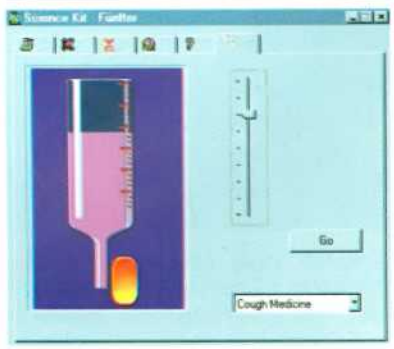
fügung, die als Windows-Fenster zugeschaltet werden können. Wie ein Arzt dürfen Sie beispielsweise den Gesundheitszustand und das Wohlbefinden jedes Creatures überwachen. Während das Programm läuft, kann man jederzeit den Herzschlag feststellen bzw. Hunger oder Erschöpfungszustand erkennen. Die Lebenserwartung eines durchschnittlichen Creatures beträgt bei guter Pflege ca. 15 Spielstunden. Während dieser Zeit durchlaufen sie alle Stadien des Lebens, von der Kindheit angefangen, über die Jugend bis hinein ins hohe Alter. Wenn das Programm beendet wird (auch als Mensch braucht man ja mal etwas Schlaf), hört ihre Lebensuhr natürlich auf zu ticken, und die Wesen fallen in eine Art Tiefschlaf. Aber nur solange Sie dem Charme der Creatures widerstehen können, und das fällt wirklich schwer. Wir jedenfalls werden den Fortgang der Millennium-Entwicklung weiter aufmerksam beobachten und sind schon jetzt gespannt, wie sich unser jetzt schon entstehendes Creature-Völkchen in der deutschen Vollversion ausnehmen wird.

Christian Müller

KI UND KL

Künstliche Intelligenz (KI) wird für klar definierte und hochspezialisierte Problemstellungen in Einzelbereichen angewendet. Diesen sog. Expertensystemen liegen meist umfangreiche Wissensdatenbanken in Form von Regelwerken zugrunde. KI erfüllt seine Aufgaben so, wie es Computerprogramme tun, d. h. nur im Rahmen des vorprogrammierten Wissens.

Künstliches Leben (KL) findet seinen Ansatz eher im biologischen als im programmiertechnischen Bereich. Indem man Prozesse und Strukturen nachmodelliert, glaubt man, Systeme entwickeln zu können, die Merkmale lebensähnlicher Intelligenz aufweisen. KL verfügt über interne Systeme, die durch Parameter wie hungrig, müde oder gelangweilt bestimmt sind. Das Ziel von KL ist es also, wirkliches Leben möglichst akkurat nachzubauen, um Erkenntnisse über die Intelligenz, die sich aus diesen Systemen entwickeln kann, zu erhalten.

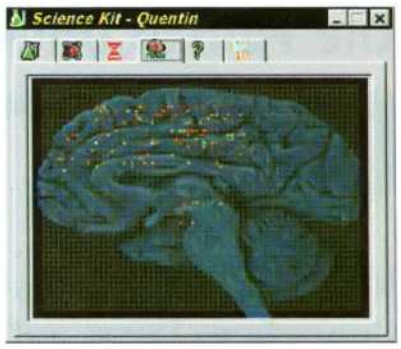


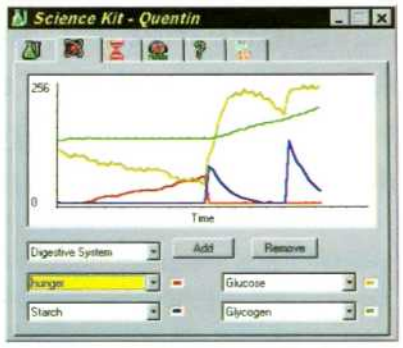
OBEN: BESTANDTEIL DES HEALTH-KITS IST AUCH DIESES BALKENDIAGRAMM, DAS ÜBER DIE WICHTIGSTEN LEBENSPARAMETER DES CREATURE INFORMIERT. UNTEN: BEI BEDARF DÜRFEN SIE ABER AUCH IN DIE HAUSAPOTHEKE GREIFEN UND DEN KLEINEN ETWAS MEDIZIN SPRITZEN. ABER VORSICHT: DIE DOSIS SOLLTE DEM ALTER DER CREATURES ANGEMESSEN SEIN.

CYBERLIFE

Die gesetzlich geschützte Software-Technologie von Millennium Interactive versucht, erstmals ein künstliches Lebenssystem auf dem PC zu installieren. CyberLife ist ein genetisches System und enthält Hunderte von Genstrukturen, die biochemische Abläufe sowie Verstandes- und Körperentwicklung eines künstlichen Organismus steuern. Es verkörpert einen Verstand, der offen und entwicklungsfähig ist. CyberLife hat ein Gedächtnis und ist in der Lage, besondere Erfahrungen zu verallgemeinern.

CyberLife





MIT DEM SCIENCE KIT KÖNNEN DIE KOMPLEXEN BIOCHEMISCHEN VORGÄNGE IN DEN CREATURE-KÖRPERN SICHTBAR GEMACHT WERDEN: LINKS EINE SCHEMATISCHE DARSTELLUNG DER GEHIRNTÄTIGKEIT, RECHTS EIN DIAGRAMM, IN DEM VERSCHIEDENE PARAMETER WIE HUNGER ODER GLYCOSESPIEGEL ALS VERLAUFSKURVE DARGESTELLT WERDEN.

DAS GRÖSSTE EXPERIMENT DER WELT

Mit Creatures können Sie an dem weltgrößten Experiment für künstliches Leben teilnehmen. Führt man den Gedanken, der hinter diesem Projekt steht, konsequent zu Ende, ergeben sich faszinierende Möglichkeiten. Mit der eingebauten Export/Import-Funktion für die Creatures können Sie Ihre Haustierchen adoptieren lassen oder während eines Urlaubs bei Freunden „in Pflege" geben. Mit Hilfe einer Internet-Anbindung könnten sich ganze Völker von Creatures mit eigener Kultur und Sprache entwickeln und über die ganze Welt verbreiten. Dafür hat Millennium die Voraussetzungen schon geschaffen. Unter der Web-Adresse `http://www.cyberlife.co.uk` wurde ein eigener Server eingerichtet, über den sich Creature-Eltern aus der ganzen Welt austauschen können. Laut den Entwicklern von Millennium kann niemand wissen, in welcher Weise die Creatures sich entwickeln werden, nachdem Hunderttausende von Generationen geschlüpft sind. Keine Verhaltensweise wurde exakt programmiert. So werden die Creatures, genau wie Menschen, für sich allein Entscheidungen treffen und ihr eigenes Leben führen.

Voraussichtlich:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption	Sprache:	Deutsch
Hersteller:	Warner Interactive	Erscheint:	November 1996

☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

Die Fünfte Dimension • Adventure

WELTENBUMMLER

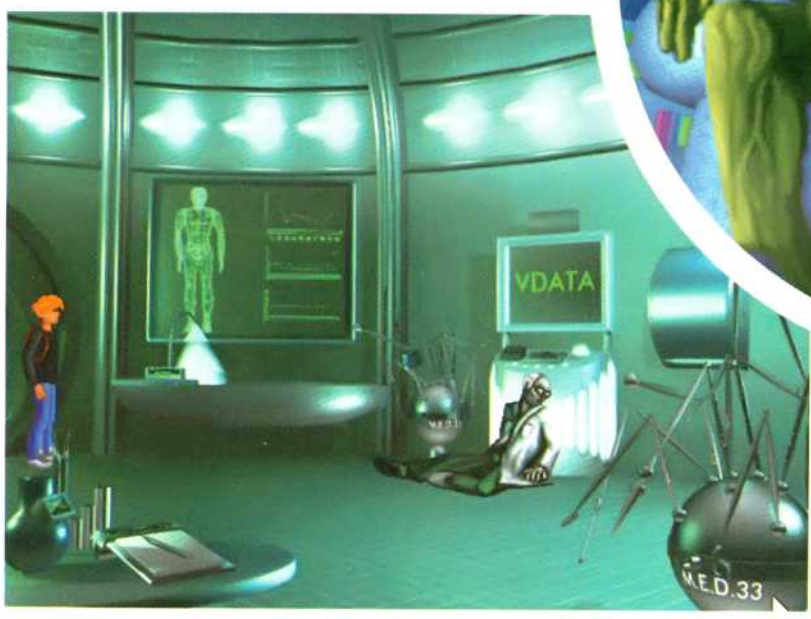
Nichts Geringeres als die Rettung der Welt, ja des gesamten Universums lastet auf den Schultern von Centregolds neuem Adventure-Helden. Auf seiner Suche nach Merlin, König Artus´ Leibzauberer, und dessen Zauberstab durchstreift er Labyrinthe und ägyptische Wandgemälde und macht die Bekanntschaft von Privatdetektiven und Aliens.

Eigentlich sollte die Hauptfigur, ein jugendlicher Blondschopf, nur die Ferien bei seiner Großmutter verbringen. Beim Stöbern auf dem Dachboden jedoch entdeckt er ein geheimnisvolles, sprechendes Gerät. Es erzählt vom Kampf zweier großer Zauberer vor unendlichen Jahren und von der drohenden Vernichtung alles Existierenden. Einzig Merlin, der damals unterlegene Magier, könne Rettung bringen. Die Suche nach den verschollenen Teilen seines zerbrochenen Zauberstabs bestimmt den folgenden Adventure-Quest.

Ungeachtet des recht biederen Beginns bietet die Geschichte doch viel Einfallsreichtum und Abwechslung. Neben der heimatlichen Umgebung des Akteurs gilt es, mehrere völlig fremde Szenarien wie ein düsteres Vorstadtviertel, eine Raumstation oder ein mittelalterliches Land zu erforschen. Verbunden werden all diese Welten durch eine Dimensionsmaschine, ein handliches außerirdisches Gerät, das der Held im Rucksack bei sich trägt und das ihn per Knopfdruck in die gewünschte Location beamt.

Technisches

Die fünfte Dimension präsentiert sich im zeitgemäßen SVGA-Gewand mit gezeichneten Hintergründen und einer äußerst unkomplizierten Bedienung. Ein einfacher Klick auf die linke Maustaste entspricht dem Ansehen eines Objekts, während ein Doppelklick eine damit mögliche Aktion auslöst. Gespräche mit Personen hingegen werden über die rechte Maustaste eingeleitet. Besonderes



LOCATIONS MIT TECHNISCHEN EINRICHTUNGEN WIE DIE KRANKENSTATION EINES RAUMSCHIFFES VERMITTELN DURCH RENDERING VIEL RÄUMLICHE TIEFE.

Kennzeichen ist die Stimme des „Erzählers", der mit sonorer Stimme neue Räume oder besondere Gegenstände vorstellt. Obwohl schon die Farbgebung den verschiedenen Orten sehr eigene Stimmungen verleiht, spielt die musikalische Untermalung eine entscheidende Rolle. Während beispielsweise der Streifzug durch die Sagenwelt von sanften Bardenliedern begleitet wird, unterstützen harte Gitarrenriffs die kühle Ausstrahlung dunkler Gassen zwischen hohen, grauen Häusern. Der Weg zum Happy End ist eher üblich: in jede Ecke sehen, alles Tragbare mitnehmen und jeden nach Informationen ausquetschen. Oft werden Gegenstände in anderen Welten als Tauschobjekte benötigt, eine Prinzessin wartet auf Rettung und sogar ein alternatives Ende wurde eingeplant.

SOBALD WIR UNS AN DIESEM UNGASTLICHEN ORT HINTER DEN TONNEN VERBERGEN, SCHREITET EIN DUNKLER AUTODIEB ZUR TAT. ER HINTERLÄSST EINEN WICHTIGEN GEGENSTAND.

Obwohl sich optisch die Fünfte Dimension nur im Mittelfeld bewegt, hinterlassen Story und atmosphärische Gestaltung einen positiven Eindruck.

Christian Müller/ih

Voraussichtlich:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA/SB
Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Centregold
Erscheint:	Oktober 1996

☐ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

SO ERREICHEN SIE DIE REDAKTION: ALLE INFOS AUF SEITE 22

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christoph Holowaty,
Christian Müller

Leitende Redakteure
Christian Bigge, Alexander Geltenpoth, Christian Müller (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Bildredaktion
Richard Schöller

Textkorrektur
Herbert Aichinger

Auslandskorrespondent
Marc Scherer

Freie Mitarbeiter
Thilo Bayer (tib), Steffen Dralle (sd), Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Thomas Gerhardt (tg), Peter Gunn (pg), Ingolf Held (ih), Raymond Kook (rk), Thomas Lorenz (tl), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Klaus Vill (kv), Adrian Vogler (av), Andrea von der Ohe (avo), Stefan Weiß (sw), Thomas Wiesner (tw)

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH
Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Die PC Action 11/96 erscheint am 16. Oktober 1996

Titel PC Action
© Blizzard Entertainment

Abonnement
PC Action mit CD-ROM DM 79,90
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text
Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Urheberrecht PC Action CD-ROM
Alle auf der PC Action Coverdisk und CD-ROM veröffentlichten Programme sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren oder gewerbliche Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf CD-ROM enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die enthaltenen Programme stellen keine Entwicklung des Verlags dar, sondern sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation der Programme geschieht auf eigene Gefahr.

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Anzeigenkontakt:
Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg
Telefon: 0911 - 9 68 32 - 0
Media-Beratung:
Thorsten Szameitat -19
Wolfgang Menne -43
Disposition:
Tanja Kaiser -32
verantwortlich:
Thorsten Szameitat
Telefax: 0911-6 42 78 60
Compuserve: 101647,2432
D-Netz: 0 171 - 6 21 31 46

Anzeigenkontakt:
Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73 • 47058 Duisburg
Fax: 02 03 - 30 51 15 55

Verkauf
Thomas Kammer 02 03-3 05 11 -551
Oliver Diemers -554
Thomas Diel -552
Disposition
Gregor Eicker -553
Anzeigenleiter
Thomas Kammer
verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer
Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9, gültig ab September 1996

DER OFFENE BRIEF...

Lieber Daley Thompson,

es ist schon ein Kreuz mit den Lokalisierungen, nicht wahr? Da verwendet man bei Interactive Magic Deinen gestählten Körper und Dein athletisches Antlitz für ein Programm über den olympischen Zehnkampf - nicht wahr? -, Du gibst darin fach- und sachgemäß Antwort auf die brennenden Fragen des Zeitgeschehens (etwa: „Warum hast Du Dich zu einer Zehnkampf-Karriere entschlossen?" oder „Hast Du jemals daran gedacht, Gold bei Olympia zu gewinnen?"), und die deutsche Übersetzung klingt, als hätten Sie Dir nach Deinem Rücktritt von der internationalen Wettkampfbühne als Anerkennung einen Diskus in den Schädel implantiert, nicht wahr? Dabei wissen wir doch genau, daß dem nicht so ist - nicht wahr? - und Du nicht nach jedem Nebensatz ein 'nicht wahr' einschiebst, nicht wahr? Schließlich durften wir Dich bei der letzten ECTS live und gar sprechend erleben! Was damals an Wortschwällen, eloquentem Witz und Jürgen Hingsen-Histörchen über uns hereinbrach, hatte wirklich nichts, aber auch gar nichts mit der gequirlten Dünnbrettbohrerei gemein, welche uns Interactive Magic in Decathlon als Dein ureigenstes Sprachelaborat verkaufen möchte. Sicher, Du kannst nichts dafür, daß die digitale Umsetzung der sportlichen Königsdisziplin so über alle Maßen verbockt wurde, nicht wahr? Vielleicht hättest Du aber dafür sorgen sollen, daß die deutsche Lokalisierung, wie einst geplant, von Software 2000 hätte bewerkstelligt werden müssen und nicht von einem x-beliebigen Übersetzungscomputer irgendwo in Amerika. Dann würden wenigstens nicht unzählige der deutschen Spieler heute fälschlicherweise an Deinem Intellekt zweifeln, nicht wahr? Warum hat man bei Interactive Magic nicht einfach auf Deinen Rat gehört: „Ja, also wenn Sie wissen möchten - nicht wahr...äh - wie wird man erfolgreich, was für einen Rat kann ich da geben, das spielt eigentlich keine Rolle, ob da der Erfolg kommt im Geschäftsleben oder Spiele spielen oder in der Schule. Da sind eben zwei Dinge - nicht wahr... äh - die...äh...an die ich da sofort denke, wenn Sie mich da fragen, und das ist hart arbeiten und an sich selbst glauben... und dabei bleiben. Dann wird man bestimmt erfolgreich. Das wenigstens war für mich das Rezept des Erfolges!...Volle Flamme!" Hier stimmen wir gern zu!

Ihr PC Action-Team

Erscheint am 28.Oktober 1996

Dortmund, 8.22 Uhr: **Der Wechsel platzt!**

Die Features

- Hi-Color Grafik
- SVGA
- 3D-Darstellung der Spielszenen
- Gesprochene Spielkommentare
- Zeitungsmeldungen
- Optimierte benutzerfreundliche Menüführung
- Frei definierbare Hotkeys
- Stadion-Zuschaueratmosphäre
- Integrierter Editor
- Sämtliche Europapokalwettbewerbe inklusive UI -Cup
- Enthält die neuen UEFA Transferbestimmungen
- Erweiterte Taktikeinstellungen
- Vereinswechsel
- Presse-Interviews
- Grafischer Stadionausbau
- Flexible Vertragsverhandlungen
- Vorbereitet für Modem-Play-Option
- Aktuelle Saisondaten 96/97

AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN - UND IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POST

Ja, ich bestelle eine selbstlaufende Demo CD - inkl. Bonus Audio Track und Infomaterial -

COUPON

BUNDESLIGA MANAGER 97

gegen 4,-DM in Briefmarken.

Vorname, Nachname

Straße

PLZ, Ort

SOFTWARE 2000
STICHWORT: BM 97- INFO
POSTFACH 110
23691 EUTIN

Das ist wie live dabei

VOM DFB EMPFOHLEN.

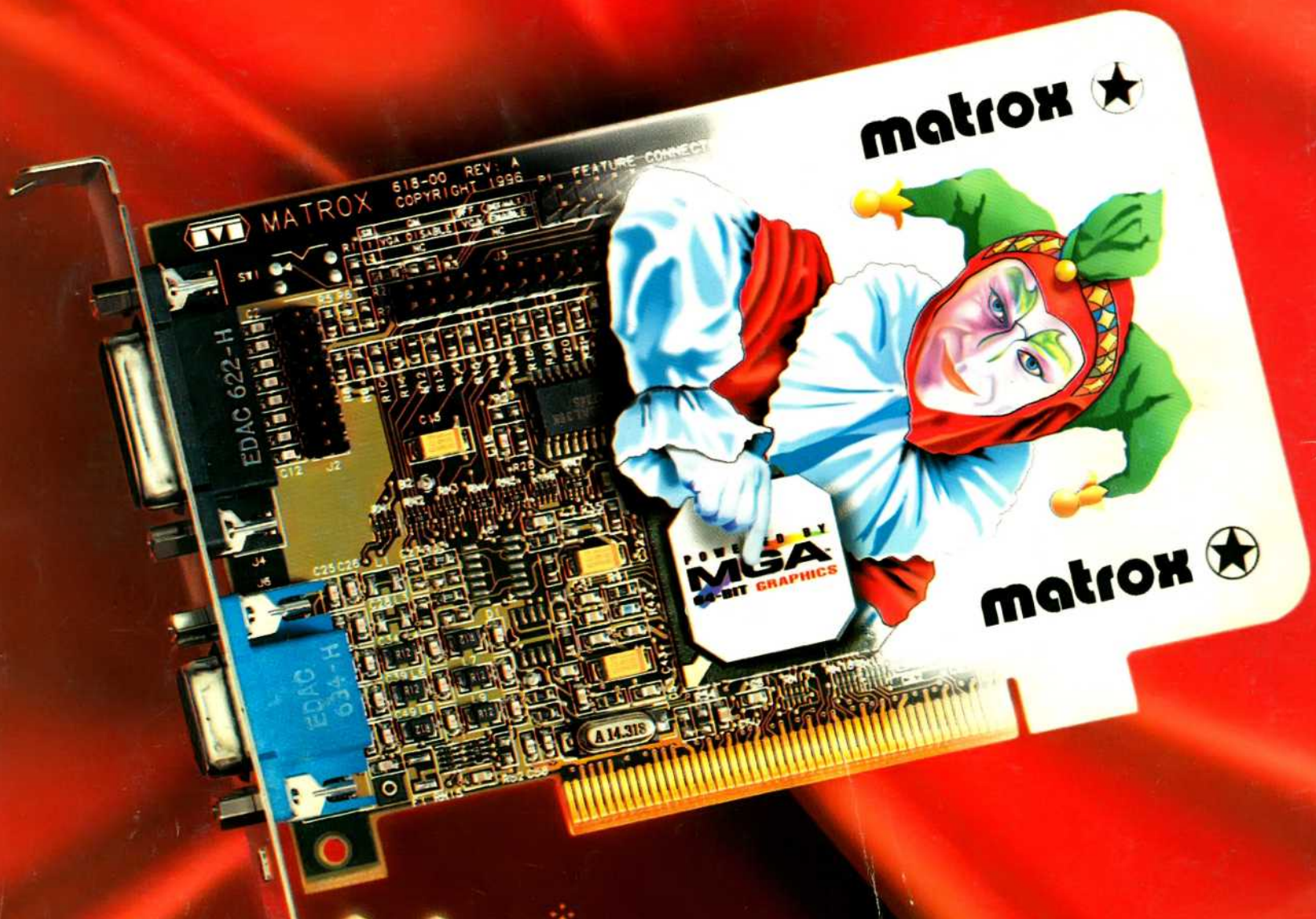
inchen, 10.30 Uhr: **Lothar mault!** Lautern, 17.09 Uhr: **Otto tobt!**

Bundesliga manager 97

SOFTWARE 2000

90 - 57 20 00 (1,20 DM pro Minute) Internet: http://www.software2000.de

Der Joker gewinnt immer



MATROX

MYSTIQUE

ab DM 399,-
(2 MB SGRAM)
unverbindliche Preisempfehlung

Die komplette 3D Entertainment und Multimedia Solution für zu Hause

- MGA-10645G Chip
- 64-Bit Technologie
- PCI Bussystem mit Busmastering
- 2 oder 4 MB SGRAM Basisboard

- 2 MB aufrüstbar auf 4 MB SGRAM
- Bildwiederholfrequenzen bis zu 200 Hz
- TrueColor bei 1280 x 1024 mit 4 MB

- Beschleunigtes 3D-Hardware-Texture-Mapping bis 25 Millionen Texels
- Top Windows Performance mit über 20 Power-Features

- Überragendes Full Screen & Full Motion Video durch X und Y Interpolation
- Rekordverdächtige DOS Performance aufgrund 32-Bit VGA Core

Zusätzlich neue 3D Spiele, Software MPEG Player & 3D Web Browser auf CD-ROM:

PSYGNOSIS DESTRUCTION DERBY II · MECHWARRIOR 2 31ST CENTURY COMBAT · SCORCHED PLANET · MPEG PLAYER · WEB 3D BROWSER

POWERED BY MGA 64-BIT GRAPHICS

Für weitere Informationen schicken oder faxen Sie diesen Coupon an Matrox GmbH.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

matrox

Matrox Electronic Systems GmbH: Inselkammerstr. 8, D-82008 Unterhaching, Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Hotline: 089-61 44 74 33, BBS/Mailbox: 089-614 00 91, Compuserve: GO MATROX

© 1994 All rights reserved: Matrox, Matrox MGA